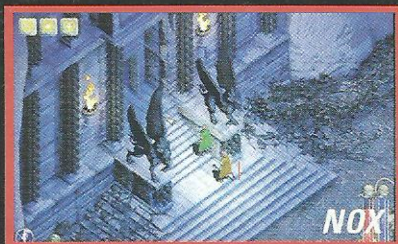
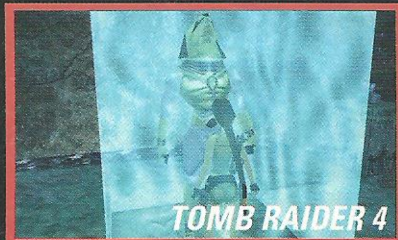
PC GAMER TÜRKİYE

STRATEJİ & HİLE REHBERİ

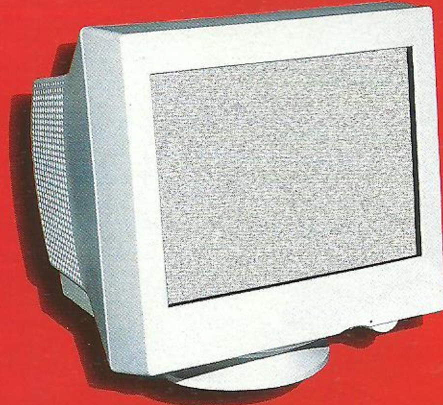








NİSAN 2000
PC GAMER-TÜRKİYE'NİN HEDİYESİDİR
PARA İLE SATILMAZ

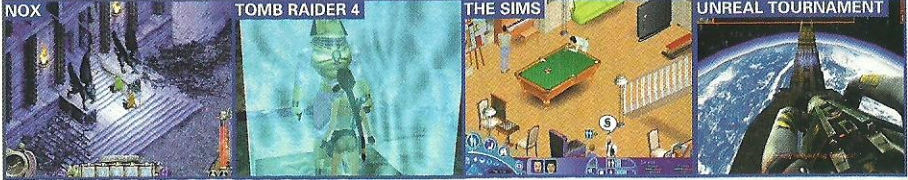


MAKSİMUMPC.COM
ÇOK YAKINDA
HİZMETİNİZDE

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Eğer en son çıkan ve en popüler oyunlarda takılıyorsanız artık dertleriniz sona erdi. Bu ay size birbirinden güzel dört oyunun tam çözümlerini ve ipuçlarını veriyoruz.



NOX

Westwood'un üzerinde çalışırken defalarca bir *Diablo* benzeri olmadığını üstüne basa basa söylediği *Nox* en sonunda elimize geçti. Size gerçekten çok zevkli dakikalar geçirteceği konusunda iddiaya girebiliriz. *Diablo*'ya ne kadar benzediğini ise tamamen sizin taktirinize bırakıyoruz. Lütfen giriş yazısını okumadan strateji yazısına girmeyin

Nox oynarken bazı genel taktikleri her seferinde tek tek yazmak yerine size genel bir giriş yapmayı ve bu taktikleri baştan anlatmayı uygun gördük. Öncelikle kasabalara her girdiğinizde altınlar yeniden yerine geldiğinden her level'da bir kasabaya girdiğinizde baştan aşağı dolaşıp tüm altınları almayı unutmayın. Zaten başlangıç malzemenizi genelde bu topladığınız altınlar ile alabiliyorsunuz. Zombie'ler ateş etkili silahlarla veya öldürüldükten sonra yakılınca tamamen ortadan kalkıyorlar. Düşmanlar çok kalabalık gruplar halinde üstünüze geldiğinde onları ayırarak yok edin. Genellikle uzaktan savaşmayı tercih edin.

Stratejiyi yazarken ana çözümü Warrior karakterinde bulabilirsiniz. Diğer karakterlerde yanlızca onlara ayrılan bölümler detaylı açıklandı. Diğer ortak bölümlerde ise belli başlı farklar açıklanarak ana çözüm olarak gene Warrior esas alındı.

Karakter seçimi

Oyuna üç ayrı tip karakterden birini seçerek başlıyorsunuz bunlar:

Warrior

Warrior'lar büyüye karşı olan savaşçılardır. Tüm silahları ve zırhları kullanabilirler. Silahlardan bir tek yay kullanamazlar. Oyuna Dün Mir'de başlarlar.

Conjurer

Bu karakteri seçerseniz hem yay ve stave kullanabilir hemde büyü yapabilirsiniz. Ama bunların dışındaki silahları kullanamazsınız ve zırh olarak yanlızca leather armor giyebilirsiniz. Oyuna village of Ix'te başlarlar.



DUN MIR: Savaşçıların büyücüler hakkındaki düşünceleri tam olarak gördüğünüz gibi.


THE GAUNLET: Demek ki neymiş? Koşarak geçmeye çalışınca paramparça oluyormuşuz.

Wizard

Eğer büyücü olmak isterseniz bu karakter tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacakır. Zırh giyemezler ve silah olarak yanlızca stave kullanabilirler. Oyuna Castle Galava'da başlarlar.

WARRIOR KARAKTERİYLE OYUNUN ÇÖZÜMÜ

Dün Mir

Dün Mir'i bulmak için Captain'la konuştuktan sonra kuzey batıya gidin. "Gizli yerleri bulmak için duvarları kırın" yazan tabelanın tam arkasındaki duvarı kırın ve içeridekileri alın. Köprüden geçin ve şehre girip batıya devam edin. Minik bir animasyondan sonra ateşli yolu izleyin ve Gaunlet'i bulun. Kapıdaki Quarter Master ile konuşun. Size bir sponsorunuz olmadan yarışmaya katılamayacağınızı söyleyecektir. Konuşma bitince koşarak yanınıza gelen Gearhart ile konuşun. Ondan görevi alın sonra güneybatıya ilerleyin ve demir kapıdan geçin. Öldüreceğiniz urchin kuzeydoğudaki mağarada. Eğer zorlanırsanız demir kapının yanındaki kuyuya geri dönerek kendinizi iyileştirebilisiniz.

Bahçedeki elmaları toplamayı ihmal etmeyin. Ayrıca batıdaki kulübeden fıçıları kırıp eşyaları almayı unutmayın. İleride izleyebileceğiniz tek yol var. Urchin uzaktan taş atıyor. Ona fırsat tanımayıp görür görmez üstüne koşun ve öldürün. Sonra geri dönün ve kuzeydoğudaki çarklı evde Gearhart'ı bulup onunla konuşun. Artık Quarter Master'la konuşup Gaunlet'e girebilirsiniz.

The Gaunlet

İçeriye girince Fire Knights'lara katılmak için Horrendous'la konuşuyorsunuz. Yolu takip edin. Ufak bir ara ekrandan sonra kapıdan girin ve yerdeki zırhı alın. Sonra yolu bir koşuda geçin. Girdiğiniz odada levyeyi itin ve çıkan örümcekleri öldürüp çıktıkları odadaki hazineyi alın. Ateşleri geçmek için çıkış sırasını iyi izleyin ve bir koşuda yara almadan burayı da geçin. Sıradaki odada gene levyeyi itin ve iki urchin'i öldürüp çıktıkları odaları araştırın. Bir koridora geleceksiniz. Sağdaki kapıyı açarak önünüze çıkanları alın ve geri dönüp fireball atan makinanın zamanlamasına göre aralara kaça kaça bu bölgeyi geçin. Unutmayın örümcekler size parmaklıkların arkasından vurabilir. Fıçıları kırıp devam edin. Sıradaki levyeyi itin gene urchin'leri öldürüp etrafı temizleyin yola devam edin. Alevleri geçip girdiğiniz demirli odada önce sandıkları temizleyin sonra çıkan troll'ü öldürün. Envanterinizde cure poison olduğuna emin olun çünkü ölen troll'ler sizi zehirleyebiliyor. Bir sonraki odada gene sıkı bir zamanlama gerekli. Bloğu takip edin ve koşarak yanından geçiverin.

Yola devam ettiğinizde berserk charge yapmanızı sağlayacak olan scroll'u bulacaksınız. A tuşuna bastığınızda yüzünüzün dönük olduğu kısma doğru koşup rakibinize hızla çarpıyorsunuz. Sizde zarar görüyorsunuz. O yüzden bunu yaparken iyi düşünün ve rakibinizi ıskalayıp kendinizi duvara falan çarpmamaya dikat edin. Sandığı açıp devam edin. İşte bölümü bitirdiniz ve bir warrior olmaya hak kazandınız.

Şimdi yeniden Gaunlet'in önündesiniz. Quarter Master size beraber bir görev yapmayı önerecek. Gearhart'ı bulmak için çarkların bulunduğu eve gidin ve levyeyi ittikten sonra kuzeydoğudaki kuyuya benzer asansöre girin. Quarter Master sizi burada terk ediyor. Devam edin. Sol taraftan kırmızı poiton'ı aldıktan sonra önce sola girip parayı alın son-


THE GAUNLET: Horrendous sizin baş komutanınız.



TROUBLE IN IX: Nereden kahraman olmaya kalktım ben? Delik deşik ettiler işte.

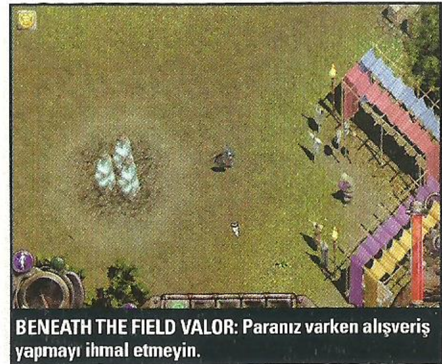
ra sağa dönün. Koridorun ucunda sağdaki odaya girip levyeyi itin ve ve dışarı çıkıp sağa devam edin. bu arada yoldaki fıçıları kırmayı unutamayın. Asansöre girin ve aşağıya inin. Levyeyi itip devam edin. İkinci sola saklanıp tuzağın geçmesini bekleyin. Devam edip kapıdan geçin. Sola dönüp üç örümceği öldürün ve parayı alın. Sonra geri dönün ve kapıyı açıp devam edin. Gene levyeyi kullanın ve bloklar geçince devam edin. Asansöre girin. Odada bat'leri öldürüp sandığı açın ve sonra kapıdan girip levyeyi çekin. Kapıdan girmek için gümüş anahtara ihtiyacınız var. Aşağıya yürüyün ve Gearhart'tan anahtarı alın. Sonra kapıdan geçip iki örümceği öldürün ve devam edin. Akrebi öldürdükten sonra sağ ve soldaki odalardan altınları toplayın. Kapıdan geçin ve işte Gearhart! Kendi payınıza düşen kırmızı düğmeye basın ve asansöre girin.

Trouble in Ix

Horrendous ile konuşun ve gerekli alış verişleri yapın. Özellikle Flimsy Copper Sword of Embers'i alın. Bu arada şu ilk baştaki yere gene girip hazine bulabilirsiniz. Kapıda Kirik ile konuşun. Yola devam edin. İlk soldaki troll'ü öldürüp yola geri dönün. Yol ikiye ayrılacaktır. Sağa girdiğinizde sulu bir bölgeye geleceksiniz. Bölgenin sağ ucundaki odada altın var. Sol ucundaki odanın ise kuzey duvarını yıkarsanız gizli bir alan açılacaktır. Solda da bir troll var. Sola saptığınızda ise gene sola dönün ve ilk soldaki odada trolleri öldürün. Gene sola devam edin. Yol ikiye ayrılacaktır, sağa girip trollleri öldürün ve geri dönüp sola girin. Yola devam edip kapıyı geçin ve Warriors Realm'ı terk edin.

Bandit'i öldürdükten sonra sağa sapın ve iki kurdu öldürüp paraları toplayın. Yola geri dönün. Yolun sonundaki 3 dükkandan gerekli alış verişi yapın ve kuzeye devam edin. İlk soldaki yolun sonundaki örümcekleri öldürün ve hazineyi toplayıp geri dönün. Size saldıran bandit'in geldiği yola girin sola dönün. Yolun sonunda sağda bir bandit kulübesi var orayı temizleyin. Ayrıca aynı yerdeki bat dolu küçük mağaraya girip oradaki hazineyi de alabilirsiniz. Solda ise sulu bir bölgeye gireceksiniz. Gene sağa saparsanız Conjurers's Realm'a çıkan yola girersiniz. Girmeden önce suyun etrafında dolaşıp sandıktan altını almayı da ihmal etmeyin.

Eğer size saldıran banditi öldürdükten sonra geldiği yola girip sağa yani güneye saparsanız bir sürü bandit klübesiyle karşılaşacaksınız. Okçulara karşı dikkatli olun ve görüş alanlarından kaçmaya çalışın. Aşağıya doğru devam ederseniz büyük bir klübeyle karşılaşacaksınız. Burası biraz zor. İçerideki şarap fıçısını patlattığınızda gizli bir alan bulacaksınız. Buradan iyi mal çıkacaktır. Asansöre binin ve büyük kulübeye geri dönüp en başa yola geri gidin. Düz devam edip köprüden geçin. Conjurer's Realm'a girmeden önce sağ taraf dolanıp kapıdan geçin ve altını alın. Kapıdaki nöbetçilerle konuşup içeri girin.



BENEATH THE FIELD VALOR: Paranız varken alışveriş yapmayı ihmal etmeyin.

Sizi kapıda Mayor Theogrin karşılayacak. Sizden doğudaki mağaraya gidip urchin'lerden asasını (scepter) kurtarmanızı istiyor. Şehirde doğudaki tavernaya gidip odalardaki sandıklardan altın toplayabilirsiniz. İsterseniz doğudaki Hendrick'ten yardımcı olarak kendinize bir kurt alabilirsiniz. Doğudaki kapıdan geçin burada isterseniz önce soldaki kayayı iterek gizli geçitten geçebilir ve bir eve gelip evin içinden ruby key'i aldıktan sonra kapıyı açarak bu üç kapılı bölgeye ulaşabilirsiniz.

Eğer düz devam ederseniz üç kapının oraya geldiğinizde sağdaki cemetery'e gider. Cemetery'de yoldaki sağ ve sol kapılardan gire-

rek altınları toplayın. Sonra direkt karşıya girin ve labirentte sol alt kısımdaki odaya ulaşmaya çalışın. Yerdeki deliği bulup içine atlayın.

Büyücülere dikkat edin çünkü sizi yavaşlatıyorlar. Etrafı temizleyin sonra direkt kapıdan içeriye girin. Üç sandıktan birinde Mayor'un asasını bulacaksınız. Yola devam edip iki akrebi öldürün. Yolun sonunda ölmek üzere olan bir savaşçı bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra üstünüze iki iskelet gelecek. Onları öldürün ve Kalen'in zırhını alın. İskeletlere karşı gürz kullanın. Onları geriye sektirdiği için size çok yararı olacaktır. Soldaki kapıdan girin ve anahtarı alın sonra geri dönüp kapıdan geçin ve asansöre binip cemetery'den çıkın. Mayor'un evine girin (kasabanın ortasında önünde muhafız duran ev) onunla konuşup ödülünüzü aldıktan sonra şehrin kapısına gidin ve Captain ile konuşun.

Beneath the Field of Valor

Hecubah'ın varlığını araştırmak için Tomb of Valor'a gideceksiniz. Alışverişlerinizi yaptıktan sonra yolu takip edin ve kapıdan geçin. Mezarı açın ve kırmızı potion'ları alıp asansöre girin. Etraftaki tüm odaları araştırın. Buradaki ana yol ise şöyle: Önce sağ sonra sol sonra gene sağ ve ortadaki kapıdan geçip doğruca yerdeki delik. Ama bence önce tüm odaları araştırın ve kuzey doğudaki çıkışa sonra atlayın. Kapıdan geçince sağ ve soldaki odalara girip mezarları ve delikli duvarları yıkın ve içeridekileri toplayın. Yanlız dikkatli olun mezarlarda iskelet çıkabiliyor. Ortadaki koridordan devam edin. Önce soldaki odaya girip etrafı temizleyin sonra sağdaki odayı temizleyin ve sağdaki kapıyı açıp devam edin. Karşınıza çıkan üç sandıktan ortadakini açmadan önce savaşa hazır olun. Sonra delikten aşağıya atlayın.

Yola devam edip asansöre girin. Yukarı çıkınca sandıkları araştırın ve delikli duvarın arkasından parayı alın. Düz ilerleyin ve gene etrafı temizleyin. Sonra geri dönün ve soldan yola devam edin. Gireceğiniz odada kırmızı düğme yerdeki ateş tuzağını çalıştırır. Önce kuzeydeki kapıya girin ve iki odayı temizledikten sonra geri dönüp sağa sapın. Gene sol ve sağdaki odaları araştırın. Son iki odayı temizledikten sonra biraz geri dönüp kuzeydeki kapıya girin. Büyük bir odaya geleceksiniz. Önce sağdaki odadan green poiton'ı alın sonra kuzeydeki odaya girin ve büyük odaya geri dönüp batıdan devam edin. Geldiğiniz odada iskeletleri tuzaklara çekerek öldürtün. Yolu takip edin. Geldiğiniz tuzaklı odada ortadaki kapıdan geçmek için mekanizmayı çalıştırmanız gerekli. Önce sağa sapıp odaları temizleyin

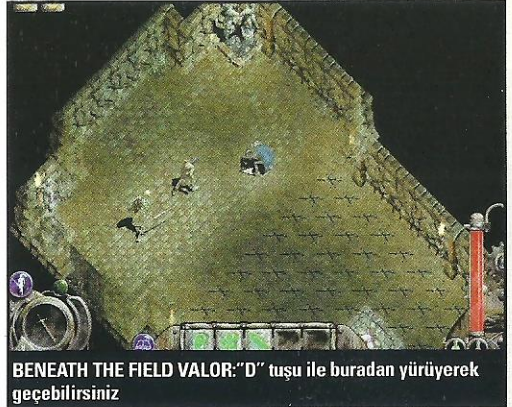


BENEATH THE FIELD VALOR: Bu tip çizimler gerçekten çok uğraşılarak hazırlanmış.

sonra sola sapın.

Duvardaki kırmızı düğmeye basıp kapıyı açmadan önce shuriken'lerinizle uzaktan iskeletleri temizleyin. Sonra düğmeye basın ve kapıdan girin. Sandıktan paraları alın. Artık diğer kapı açıldı. Geri dönüp o kapıdan geçin ve devam edin. Burada Hecubah ve bir necromancer ile karşılaşacaksınız. Necromancer'ı öldürmek için hızlı olun. Bir eliniz x tuşunda olsun. Demo biter bitmez elinize Long Sword of Bewilderment'i alın ve büyü yapmasına fırsat vermeden onu öldürün. Şimdiki göreviniz ise bu mezardan kaçmak.

Kapıdan devam edip aşağıya atlayın. Burası biraz karışık ama size tavsiyem şunlar olacak. Zombie'leri alev etkisi olan bir silahla öldürün yoksa yeniden diriliyorlar. Önce kuzey batı tarafındaki kapıdan girip orayı temizleyin. Sonra geri dönün ve doğu tarafındanki gümüş anahtarı parmaklığın arkasından alın ve tuzağın hemen önündeki kapıdan girmeden önce doğudaki büyük odanın



BENEATH THE FIELD VALOR:"D" tuşu ile buradan yürüyerek geçebilirsiniz



BENEATH THE FIELD VALOR: Siz isteyin tabii kahraman olan biziz. Onu kurtar bunu kurtar.

kuzey duvarını kırın, buradada bir gizli bölme var. Kapıyı açıp devam edin ikinci anahtarıda alın ve bölümün güney batı köşesindeki kapıdan geçin.

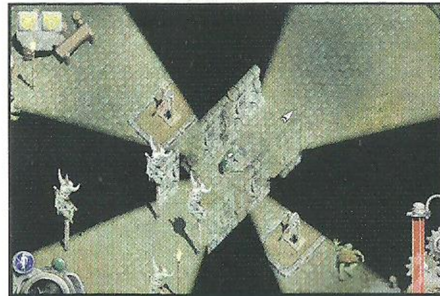
Yeni girdiğiniz bölümde ise önce doğuya sonra batıya gidip her iki tarafındanda fireball atılan ve ortasında delikli bir duvar bulunan odayı bulun. Koşarak duvarın arkasına geçin ve kırmızı düğmaya basıp fireball'ları durdurduktan sonra asansöre binin. Aşağıya inince devam edip delikten atlayın ve yolu izleyin. Soldaki yazıyı okuyun ve save ettikten sonra sıkı bir savaşa hazır olun. Barbarian'ı öldürün ve geldiği odadaki sandığı temizleyip öteki kapıdan devam edin. Zaten yol tek yöne gidiyor. İkiye ayrıldığında soldan devam edin, çıkan tuzakların üzerinden atlayın. Yol ikiye ayrıldığında sağdan devam edin ve tuzakların ortasındaki yolu takip edip anahtarı aldıktan sonra geri dönüp kuzeye devam edin. Bu katı iyice temizlemeden sakın çürük zeminli odaya girmeyin. Burada iki yöntem kullanabilirsiniz. Ya koşarak ortadaki taşa atlar ve oradanda karşıya atlarsınız yada savaşçılara özgü olan Tread Lightly (d tuşu) kullanarak yürüye yürüye geçebilirsiniz. Tercih sizin. Yolunuzun üzerinde iki yanı parmaklıklardan oluşan bir koridora gireceksiniz. Parmaklıkların arkasına geçip özellikle sağ taraftaki odayı ve sandıkları temizlemeyi unutmayın. Odanın etrafındaki boşluktan dolaşarak başka bir oda da bulabilirsiniz. Geri dönüp devam edin. İki tarafı çivili bloklarla dolu odada zıplayarak ilerleyin ve merdivenlerden aşağıya inin.

Tabelayı gördüğünüzde kapıdan girmeden önce gene etrafı temizlemeyi unutmayın. Alevlerin üzerinden zıplayarak geçin. Karşınıza "Keeper of The Souls" adlı bir büyücü çıkacaktır. Onu acımasızca kovalayın ve elindeki Wand of Lightining'i kullanmasına izin vermeyin. Devamlı koşun, her iki vuruşunuzda bir kaybolacaktır ama en sonunda ölecektir. Sol üstten dışarı çıkın ve buradan kurtulun.

Mezardan çıkar çıkmaz daha nefes almanıza fırsat tanımadan Captain ile birlikte Ingrid size geliyor Ingrid kızkardeşinin köydeki bir grup kız ile beraber Ogre'ler tarafından kaçırıldığını söyleyip yardımınızı istiyor.

Ogre Raid at the Hamlet of Brin

Doğuya ilerleyin ve köprüyü geçin. İkinci köprüyüde geçip kasabaya girin. Girer girmez sağ ve sol odalardaki altınları alın. Yolu takip edin ve birinci göbeği geçin ikinci ayrımda sağdaki eve girip Mathilda ile konuşun ve babasının pelerinini (cloak) getireceğinize söz verip quest'i alın. Sonra doğuya ilerleyin ve sağ alttaki kapıdan dışarı çıkın. Bu arada kasabadan gerekli alışverişleri yapmayı unutmayın. Özellikle de Mighty Bronze Battle Axe of Zap çok işinize yarayacaktır. Karşınıza çıkan ilk iki ogre'yi öldürün ve cloak'ı alıp Mahilda'ya geri dönün. Yoldaki baltaları toplamayı unutmayın. Onları burada satabilirsiniz. Gene kasabadan dışarı çıkın. Sağ tarafa ileleyip mağaradan içeri girin. İlerleyip öteki ucundan çıkın. Köprüyü geçin. Önce sağa ilerleyip bohçadan Mighty Cloak of the Polyp's Bane'i alın. Sonra kuzeye devam edin. Yolda x işaretli fıçılara vurduğunuzda patlayıp size zarar veriyorlar ona göre dikkat edin. Şimdi Mighty Axe'inizi kullanma zamanı. Baltanın vampiric effect özeliği var. Yani rakiplerinize vurdukça onların yaşam gücünden birazı sizinkine ekleniyor ya da başka bir şekilde ifade edersek kırmızı hayat çubuğunuz artıyor. Ogre köyüne girmeden önce sağ taraftaki bir kütüğün iinden cure poison'u alın. Sonra girişin sol tarafına ilerleyin ve ogre'leri öldürüp mağaraya girin. Aşağıya atlayın. Altınları toplamayı ihmal etmeyin. Mekanizmayı açıp blokları ge-



OGRE RAID AT THE HAMLET OF BRIN: Işık efektleri bu tip durumlarda gerçekten çok hoş manzaralar oluşturuyor.



OGRE RAID AT THE HAMLET OF BRIN: Hadi hanımlar köye geri dönelim.

çince önce kuzey tarafını temizleyin sonra güneye inin.

En güneydeki mağaraya kadar ilerleyin. Güneyde gene iyi bir zamanlamayla ogre beast scroll'u aldıktan sonra taşı yola geri dönüp doğuya ilerleyin ve ogre'leri geçin. Ortadaki parmaklıkları açmak için sağ ve sol taraflardan dolanıp kağılardan girerek kolları çekmelisiniz. İkinci kapıdan sonra eliniz X tuşunda olsun çünkü bir sürü ogre'nin size saldırdığı bir tuzağa yakalanıyorsunuz. Onları öldürdükten sonra asansörlerden herhangi biriyle aşağıya inin ve makanizmayı çalıştırıp yukarı çıkın. Doğudaki yol artık açık.Oradan ilerleyip mekanizmayı çalıştırın. Yanlız dikkat edin be mekamizma hapisteki yaratıkları serbest bırakıyor. Asansöre binip yukarı çıkın. Yüzeyde kırmızı halı kaplı bir klübe bulacaksınız. Burada bir ogre lord var ve canınızı bayağı yakacak. Shuriken kullanın ve devamlı kaçın. Sağ taraftaki odada Mighty Silver Ogre Axe of Ember'i almanız çok işinize yarayacaktır. Ana odanın solundan da saphirre key'i alıp çit kapısını açın. Etrafta biraz dolaşın. Kçırılan kadınların bulunduğu alan kampın güney batısında ve kapı hemen karşısındaki mekanizma ile açılıyor. Ama bence önce tüm kampı experience için bir temizleyin. Şimdi tüm hanımları sapa sağlam kasabaya geri götürmelisiniz. Biri bile ölürse göreviniz başarısızlıkla sonuçlanıyor. Hanımların bazıları yıolda takılıp kalıyor. Dikkat edin ve hepsini toplamadan yola devam etmeyin. Yolda Captain önünüze çıkıyor ve sıradaki bölüme geçiyorsunuz.

The Halberd of Horrendous

Şimdiki göreviniz Staff of Oblivion'u bir araya getirmek.

Ix işgal altında ve göreviniz Dünmir fortress'ı korumak. Zaten bunu Ix'e giderken yolda rastladığınız bir yaralıda ölmeden önce size söyleyecektir. Kalenin yolu sağ tarafta. Yolunuza çıkan necromancer'ları shuriken kullanarak öldürün. Kalenin yolu başlarında bir necromancer bulunan, skeleton ve zombie'lerden oluşan bir müfreze tarafından tutulmuş durumda. Onları şehrin içine parça parça çekip öldürün. Bu arada tüm şehri dolaşıp topladıklarınızı satmayı ihmal etmeyin.

Kapıdan girer girmez iki savaşçıyla konuşun ki size katılsınlar. Devam edin ve mekanizmayı çalıştırıp içeriye girin. İçerideki savaşçıyla konuşup onu da grubunuza katın.mekanizmayı çekip kapıyı kapatın. Bu katta etrafı dolaşıp toplam beş savaşçıyı toplamadan diğer katlara geçmeyin. Önce kuzey batıdaki merdivenden inip alt katı temizlemeden üst kata çıkmayın. Sol üstteki odadan anahtarı alın ve sağdaki odada sağdaki kapıdan girin ve sandıktanda ikinci anahtarı alın ve aynı odaya geri dönüp bu defa üstteki kapıdan girin. Bu katta iyice araştırma yapın. Sol üstteki odalardan herhangi birinden gizli geçidi bulun ve gizli bölümdeki sandıkları temizleyin.

Üst katta Horendous'u bulun ve onunla konuşun. Demodan sonra etraftaki malzemeleri toplayın ve Horrendous'un size verdiği son görevi yerine getirmek üzere aşağı atlayın. Necromancer'ın yaptığı büyülü duvarı etrafından dolaşmadan önce etrafı iyice bir temizleyin. Sonra duvar boyunca ilerleyin ve sonundan dönün. Asansörden aşağıya atlayın ve yola devam edin. Fıçıları kırın birinin içinden silver key çıkacaktır. Necromancer'la dövüşürken işi adamlarınıza bırakın demek isterdim ama düşmanınız yanlızca büyülü silahlardan zarar gördüğü için sizi çok uğraştıracaktır. Ona en çok zarar veren silahınızla vurun.



THE HALBERT OF HORRENDOUS: Savaşçıların şehrine buradan giriliyor.


THE HEART OF NOX: Aman yanmayın! Köprü bulamazsanız ateşlerin üstündende atlayabilirsiniz.

The Heart of Nox

Halberd of Horrendous şimdi sizin elinizde. Göreviniz ise Galava'dan ikinci parça olan The Heart of Nox'u almak. Kaleden içeriye girer girmez bir serseri size saldırıyor ve ona vuruncada kaçıp muhafızları çağırıyor. Teslim olun. Muhafız gidince pencereden Morgan'la konuşun. Yatağınızı itince altında gizli bir tünel bulacaksınız oraya girin. Asansöre binip yukarıya çıkın. Buradaki adam size yeni bir görev verecek: Morgan'ı kurtarmak.

Hapishane bölgenin güney batı köşesinde. İçeri girip sandıktan gold key'i alın ve güneydeki kapıdan devam edip Morgan'ı kurtarın. Sonra onu izleyin ve dışarı çıkın (hapishane yol geçen hanı gibi). Size diğer bölgeye yani Tower of Illusion'a geçeceğiniz anahtarı vrecektir. Şehirdekilere saldırıp saldırmamak ise tamamen sizin tercihinize kalmış.


THE WIERDING: İşte Wierdling ellerinizde!

Kuleden içeriye girer girmez büyücüler size saldırmaya başlıyor. Bol bol shuriken aldığınıza emin olun. Unutmayın önünüzde eşya varsa büyücüleri vuramazsınız. Shuriken zaten tüm büyücülere karşı en etkili silah. Bazen bir büyüyle silahlarınızı düşürüyorsunuz. Tekrar geri almayı unutmayın.

Burada özellikle kırmızı giysili büyücüler çok tehlikeli. Teleportları kullanmak için gidip üstünde durmanız yeterli. Bu kaçan büyücüleri yakalayıp haklamanız için gerekli zaten. Kuzeydeki koridorda, sağdaki odalardan birinde iki kırmızı büyücünün koruduğu ruby key'i alın. S tuşu ile warcry yaparak büyücülerin konsantrasyonunu bozun ve size büyü yapmalarını engelleyin. Sonra sağdaki koridora girin ve sağdan üçüncü kapı olan parmaklıktan geçin. Asansör bozuk olduğu için merdivenleri kullanıyorsunuz. Yanlız çıkmadan önce fireproof olan yani ateşe karşı sizi koruyacak olan herşeyi giyin.

İkinci katta tamamen fireball atan büyücüler var. Kütüphaneyi geçip duvara bir ışın yansıtan koridora geldiğinizde ışınların hemen yanındaki kapıdan girin. Çarkların olduğu bir odadasınız şimdi. Duvardaki kırmızı düğmeye basın ve çarkları durdurun. Şimdi üçüncü kata çıkabilirsiniz.

Üçüncü katta lightining atan mavi büyücüler çoğunlukta. Her tarafı araştırın gene. Amacınız güney tarafının ortasındaki çıkışı bulup merdivenlerden dördüncü kata çıkmak.

Dördüncü katta amacınız teleport'lara girerek tüm kırmızı düğmelere basmak. Böylece ortadaki teleport'u kapatan demir parmaklıklar tek tek kalkacak ve ortadaki teleport'a girerek bir başka bölgeye gideceksiniz. Ortadaki kapıyı geçmek için gold key ve saphirre key'lere ihtiyacınız var. Soldaki teleport'a girin ve sandıktan gold key'i alın. Sağdaki teleport ise saphirre key'in bulunduğu odaya gidiyor. Onuda alıp geri dönün ve beşinci kata çıkın.

Beşinci katta kuzeybatıdaki odadan anahtarı alın. Size bir ip ucu vereyim. Odaya girince kendinizi gösterip geri kaçın ve elinizde hammer ile tam kapıda bekleyin. Büyücüler çıkar çıkmazda tek vuruşta işlerini bitirin, yoksa çok uğraşırsınız. Güneydeki demir kapıyı açıp altıncı ve son kat olan The Heart of Nox'a doğru devam edin.


THE WIERDING: Stone Golemler çok zorlu rakipler.

Altıncı katta karşınıza gerçekten güçlü büyücüler çıkıyor. Eliniz S ve X tuşlarında olsun. Kapı numarasını sık sık kullanın. Buradaki tuzaklardan iyi bir zamanlamayla rahatlıkla geçebilirsiniz. Önce bir izleyin, zamanlamayı saptayın ve ona göre hareket edin. Her geçtiğiniz yerden sonra save edin. İkinci kez büyücülerle karşılaştığınız bölümde shuriken'lerinizi kullanın. Odanın doğu duvarında gizli bir geçit var. The Heart of Nox'un bulunduğu odada yapacağınız şey sandıkları üç taraftaki karelerin üzerine itmek. Böylece kafes kalkacak ve sizde hedefinize ulaşabileceksiniz.

The Wierdling

Ufak bir demodan sonra delikten aşağıya girin. Ortadaki kayayı itin ve biraz bekleyin kaya ilerleyip dursun ve siz yerdeki deliklere düşmemeye dikkat edin. Eğer düşerseniz duvarları yıkarak batıya ilerleyin. Asansör sizi başladığınız yere çıkaracaktır. Sonuna gelince önce soldaki kapıya girin. Tuzakların üstünden atlayarak geçin. Soldaki kapıya girip altın anahtarı alın ve devam edin. Asansörden aşağıya inin. Çember kayaların ortasında birer yaratık belirecektir. Hazırlıklı olun. Etrafı iyice araştırın ve heryeri dolaştığınızdan emin olun. Güney doğu köşesindeki odada asansörü bulun ve ona girip ufak bir demodan sonra gene üç kapılı odaya geri dönün. Yol üzerinde üç sandığı açmayı unutmayın. Bu defa sağdaki kapıya girin ve beholder'larla sıkı bir savaşa hazırlanın. Koridora geldiğinizde önce güney batıdaki odaya girip sandıkları kırın ve shuriken'leri alın.

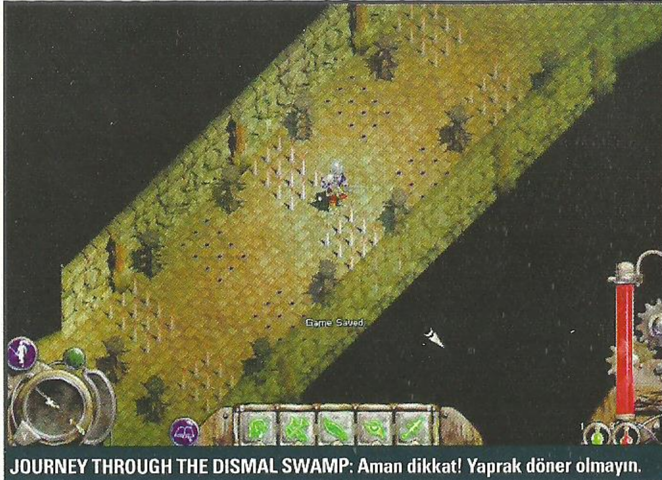
Tuzakların üzerinden atlayarak geçin gene kayayı itin ve aşağıya düşmemeye dikkat ederek ileleyin. Eğer düşerseniz asansör güney doğuda sizi bekliyor. Karşınıza çıkan beholder'ın tek ilacı shuriken. Onları öldürün ve sağdaki kayayı itip devam edin.Sandıklardan beholder scroll'u alın ve aşağıya atlayın. İlk kapıdan sonra soldaki kapıya girip malları toplayın ve geri dönüp devam edin.

Gene tuzakların üzerinden atlayın. Eğer shuriken'leriniz biterse beholder'ların hızla koşarak yanına gelin ve halberd'le seri olarak vurun. Yavaş hareket ettiklerinden kaçamayacaklardır. Levyeyi itip devam edin. Ateşlerin üzerinden atlayın. Etraftaki yeşil yumurta benzeri yaratıklara vurmayın ve onlara yaklaşmayın. Sizi çok şiddetli zehirleyeceklerdir. Eğer yolunuzu tıkarlarsa uzaktan vurun ve zehir bulutu ortadan kalkıncaya kadar bekleyin. Güney batıdaki sandıktan shuriken'leri alın ve kuzey batıdaki kapıdan girin. Önce düz devam edip tuzakların üzerinden atlayın ve sandıkları açın. Sonra geri dönüp kuzey doğudaki kapıdan girin. Beholder'ları öldürüp devam edin. Önce soldaki birinci kapıdan girin ve etrafı temizleyin. Sonra ikinci kapıdan girin ve kayayı itip kapıdan içeri girerek odaları temizleyin. Anayola geri dönün ve içinde sağlı sollu sandıkların bulunduğu odaya gelin.

Soldaki sandıklardan kuzey doğu ucundaki ve sağdaki sandıklarda da arkada ortada duranı aslında yaratık(mimik). Onları açmayın. İlk sağdaki kapıya girin ve sonuna kadar gidip tüm kapıları açın. Geri dönüp yola devam edin. Gireceğiniz kapı güney batıda ama etrafı araştırmadan girmeyin. iki kapıyla karşılaşacaksınız. Önce üsttekine girin, kolu çekmeyin yoksa tuzak çalışır. Ayıların bulunduğu odada halberd ile uzaktan vurup riske girmeden onları öldürün ve kolu çekip kapının kilidini açın. Sandıkları temizleyip geri dönün. Alttaki kapıya girin. İyi bir zamanlamayla yeşil toplardan kaçın ve devam edip köprüden geçin. Beholder'ı öldürüp sandığı açın ve devam edin. İkinci köprüden önce sağdaki boşluğa girip etleri alın. Ara demodan sonra karşınıza çıkan iki stone golem'i istediğiniz gibi öldürebilirsiniz. Buradaki sandıkları sakın atlamayın.

İşte Wierdling Beast havuzda sizi bekli-


JOURNEY THROUGH THE DISMAL SWAMP: Bu yaratıklara uzaktan vurmaya çalışın.



JOURNEY THROUGH THE DISMAL SWAMP: Aman dikkat! Yaprak döner olmayın.

yor. Açılan boşluktan devam edin. Mekanizmaya basın ve kapıdan çıkın. Köprüyü gördüğünüzde güneye gidin. Alış verişten sonra kasabanın batı kısmından çıkıp Captain'la konuşun ve öteki bölüme geçin.

Journey Through the Dismal Swamp

Yolu takip edip Aldwyn the Conjurer'ın kardeşi Mordwyn'ı bulun. Yoldaki yumurtalara sakın çarpmayın. Köprüyü geçin. Önünüze çıkan yumurtayı shuriken ile vurun ve zehir bulutu geçtikten sonra devam edip ikinci köprüden geçin. Sağ tarafta zombie'lerin çıktığı yerden Grand Silver Sword of Fire'ı alın. Unutmayın zombie'leri yakmazsanız yeniden dirilirler. Yol ikiye ayrılınca önce düz güney batıya ilerleyin, asansörle aşağıya inin, kayayı itip kendinize bir yol açın. Sonra geri dönüp öteki yola girin ve köprüden geçin. Buradaki değişik tip zombie'ler sizi zehirleyebiliyor dikkat edin. Sağa geçerseniz bir kulübe göreceksiniz. Periyi öldürdükten sonra köprüye geri dönün ve bu kez soldan, kuzeye doğru devam edin. Yolda aşağıya düşerseniz asansörü bulup yukarıya çıkmakta zorlanacağınızı sanmıyorum. Erafta uçuşan beyaz toplara saldırmazsanız size bir şey yapmazlar. Hatta size yol gösterdikleri bile söylenebilir. Yolu takip edip üçüncü köprüden geçin. Burada üstteki yolu izleyin. Karşınıza çıkan periler için shuriken kullanın. Ağaç yaratıklar için ise halberdinizle yaklaşın ve mesafeyi ayarlayıp onların menzilinin dışından vurun. Sonuçta bir demir parmaklıklı kapı buluyorsunuz ve Mordwyn sizi karşılıyor. Onu izleyin ve içeride bir daha konuşun. Size Jandor's Magic Battle Armor'ı verecektir. Onunla tekrar konuşun ve odasındaki sandıktan potion'ları alın. Kulübeden çıkın ve sağ taraftaki kapıdan çıkıp devam edin.

Eğer sağ taraftan devam ederseniz aşağıy a düşeceksiniz ki bence düşün çünkü etrafta bir sürü mal var ama dikkatli olun. Çıkış sol üst doğu köşesindeki bir asansör. Demir parmaklıklı kapıdan çıkıp güneye giderseniz geldiğiniz yeri bulacaksınız. Buradan direkt doğuya giderseniz bir dükkan bulacaksınız. Eğer güneye giderseniz Ogre'lerle karşılaşacaksınız. İsterseniz çitin içindeki adamı yanınıza alın. Amacınız kuzeye ilerlemek. Dükkanın sol tarafındaki yoldan ilerleyin ve ogre köyünü bulun. Kulübelerden birinde aşağıya asansör bulunuyor. Ona girdiğinizde zaten gidebileceğiniz tek yolunuz var. Bloklar önünüzde açılınca soldan blokların arkasına dolanın ve duvarı yıkıp odayı temizleyin. Devam edip yerdeki kareye basın ve açılan duvardan geçin. Şimdi blokların ortasında beliren silver key'i alın ve artık kapıdan geçin. Tuzakları geçtikten sonra soldaki kapıya girin ve asansörlerle aşağıya inin. Duvardaki kırmızı düğmeye bir shuriken atın ve dışarı çıkın. Etrafı temizledikten sonra iki asansöre binip geri dönün ve öteki kapıdan girin.

Bu katta tahta bir platformun üstünde duran sandık aslında bir yaratık (mimic) haberiniz olsun. Kuzeydoğudaki kayayı itip devam edin. Bulacağınız delikten atlamadan önce kuzeydeki duvarı kırarsanız gizli bir bölümü keşfedersiniz. Delikten aşağı atlayınve kolu itin.Yerden bıçaklarn çıktığı odada sağa gidin ve kolu çekip mekanizmayı durdurun. Bu-


JOURNEY THROUGH THE DISMAL SWAMP: Merhaba ben dünyayı kurtarmaya geldim.

radaki sandıklarda aslında mimic. Devam ettiğinizde rastlayacağınız alandan D tuşu ile geçin ve sandığı temizleyip teleport'a girin.

Bir alttaki alanda aşağı düşün. Ortadaki sandığı açın, sağdaki mekanizma çıktığınız kapıyı kilitler. Geniş alana geldiğinizde asansörü çalıştıracak mekanizmanın kolunun olmadığını görüyorsunuz. Tam bitişiğindeki hücreye girin ve düğmeye basıp asansörü çalıştırın. Üst kata çıkın, gene mekanizmayı çalıştırın ve asansöre binip üst kata çıkın.

Karşınıza çıkan üç sandıktan en sağdaki hariç diğerleri mimic. Bunu anlamanın yolu cursoru sandığın üstüne getirmek. Eğer sandık kırmızı bir çemberle çevreleniyorsa o mimic demektir. Sağ tarafa girerseniz dükkandan gerekli işlerinizi halledebilirsiniz. Bıçaklı bölgede sol üst taafa gidip altını alırsanız bir tuzağa yakalanmaya hazır olun. Batıya devam ettiğinizde karşınıza çıkan köpekleri geçtikten sonra karlı bir bölgeye geliyorsunuz. Burada bir necromancer ve iskelet grubu sizi bekliyor. Tam ortalarına dalmak yerine geri kaçıp bir köşede durun. Teker teker üstünüze gelincede işlerini bitirin.

Yolunuzun üzerinde ölmek üzere olan Cain'e saldıran köpekleri göreceksiniz. Cain'i bir healing potion karşılığında kurtarın. Size eşlik edecektir. Yolda etrafı iyice araştırarak ilerleyin. Cain yanınızdayken özellikle necromancer'lara karşı yaptığı confuse büyüsüyle çok işinize yarayacaktır. Yolda karşınıza çıkan necromancerlarla savaşmadan önce cain'in duvardan geçiğine emin olun. İki bayrağın bulunduğu aralıktan geçerseniz bir dükkan bulabilirsiniz. Sonuçta çok büyük bir kapı bulacaksınız. Cain burada yanınızdan ayrılacaktır.

The Land of the Dead

İşte oyunun en zor bölümü. Koridorda dikkatle ilerleyin ve tuzaklara basmayıp aşağıda düşmeyin(sanki isteyerek yapacakmışsınız gibi!). Önce soldaki kapıya girin. Kolu çekip girdiğniz yere geri döndükten sonra sağa girin. Solda iki bloğun bulunduğu koridorda koşun ve bıçaklı tuzağın köşesindeki boşluğa atlayın. Daha sonra üstünde durduğunuz kareye herhangi bir eşya bırakın ve karşısındaki koridora girin. Aşağıya düşmemeye dikkat ederek ilerleyin. Kolu itin ve ilerleyin. Artık yolunuzu tıkayan blokların ilerlediğini göreceksiniz. Karşınıza çıkan küçük kırmızı yaratıkları (Gargoyle) yok etmenin yolu gene köşe numarasından geçiyor. Bu bölümde yaratıklar yerlerinden ayrılınca duvardaki ok tuzakları çalışıyor ona göre hızlı davranın ve yaratıkları tek tek yakalamaya bakın.

Sağ ve soldaki iki kolu çekince ortaya çıkan necromancer'ıda gene aynı taktik ve shuriken'lerle yok edin. Koridora girin, ufak bir savaştan sonra sağa girin ve düz devam edip teleport'a girin. Teleportlararası dolaşın ve gizli geçitlerden geçin. En sonunda anahtarı alacak ve bir teleport'tan geçerek başladığınız yere geri döneceksiniz. Şimdi önünde sarı alan olan kapıdan girebilirsiniz. İçerideki bloğu karenin üzerine itin ve geri dönüp bu defa öteki koridora girin ve merdivenlerden aşağıya inin.

İki lahitten sonra heykele rastlayınca önce soldaki gizli oadaya girin. Tek başına bir lahit bulacaksınız. Açınca size bir bat saldıracak ve siz ona vurur vurmaz bir vampire dönüşecek. Vampir elindeki hammer ile canınızı çok acıtıyor. Sıkı bir savaşa hazır olun. Eğer elinize Mace of Stunning varsa kullanmanızı tavsiye ederiz. Anatharı aldıktan sonra geri dönüp önünde kırmızı alan olan kapıdan girin ve gene bloğu karenin üzerine itin. Artık ortadaki kapıdan geçebilirsiniz. Kolu çekmeden önce bir sürü iskeletle karşılaşmaya hazır olun. Bu arada bulacağınız chackrum bir



JOURNEY THROUGH THE DISMAL SWAMP:Onları köşeye çekip öyle haklayın.



JOURNEY THROUGH THE DISMAL SWAMP:Arkanızdaki adamında geçtiğinden emin olun.



THE LAND OF THE DEAD: Sanki bir Pinball oyunundaymış gibi sarı toplara çarptıkça sağa sola savruluyorsunuz.

nevi bumerang ve çok işinize yarayacaktır. Bu odayı temizledikten sonra diğerine geçmeden önce elinize alev etkisi olan bir silah alın. Burada gargoyle'ları isterseniz pencerenin önünden öldürebilirsiniz. Hatta onları öldürmek için mezarların bulunduğu odada sol tarafa (güney) yönelip bulundukları koridora girebilirsiniz.

Yandaki kapıdan girin ve asansöre binin. Yolunuza bloklar çıkınca kareleri kullanın ve önce yukarıdan açılan yola girin. İçeriyi temizleyip geri dönün ve öteki koridora girin. Burada bir vampir daha var hazır olun. İçeriye girince herhangi bir mezarı kırın ve hemen elinize shuriken'leri alın. Vampir çıkar çıkmaz koridora koşun ve deli gibi shuriken atın. Bu taktik en az zararla vampiri geçmenizi sağlar. Tüm mezarları kırıp eşyaları toplayın. Sağa girip asansörden aşağıya inin ve temizleyip geriye bloklara kadar gidin. Üç kareyede basıp blokları öyle bir konuma getirin ki kuzey duvarındaki kapıya doğru size bir koridor oluştursunlar.

Yola devam ettiğinizde karşınıza çıkan mechanical golem'i nasıl isterseniz öldürebilirsiniz.Sağ ve sol koridorlara girip kırmızı düğmeleri vurun ve bir önceki salona geri dönün. Önce sol sonra sağ tarafa girin ve anahtarları toplayıp geri dönün. Ortadaki kapıdan geçin. Buradaki kırmızı toplar sizi bir pinball oyunundaki gibi sağa sola savuruyor. Sol köşedeki kolu itin ve sağ köşeden devam edin.

Burada yoldan yürümeyin çünkü adım tuzaklarını görmeniz çok zor; kenardan gidin. Sağdaki kapıya girin ve teleport'a girin. Eşyaları toplayın ve geri dönüp soldakine girin. Orayıda temizledikten sonra yola devam edin. karşınıza son bir şanssız vampir daha çıkacak. Onu geçtikten sonra sağa girin ve asansöre binin. Üç kapıya rastgeleceksiniz. Önce sağ ve sola girip pencerelerden kırmızı düğmeleri vurun. Sonra geri dönüp ortadaki kapıya girin ve yerdeki anahtarı alın. Sonra kolu itip ışınların bulunduğu mumlu odaya geri dönün ve bu kez soldaki kapıdan girin.

Buradaki ışına sakın yakalanmayın yoksa bir seferde ölürsünüz. Hızla koşun ve arkadaki iki golem'i üstünüze çekip ışında öldürtün. Söylemesi kolay yapması zor farkındayım. Kolu çekin ve bir üst kata çıkın. Üst katta teleportar'lara girip öteki anahtarı alın (skull key) ve çift ışınlı kapıya geri dönün. Inventory'nizi açın ve mavi anahtarı mavi deliğe, kırmızı anahtarı kırmızı deliğe sürükleyip bırakarak koyun. Işınlar ortadan kalkacakır. Kapıdan girin. Gene sağdaki ve soldaki kolları kaldırıp yukarı çıkın.

Leech'lerle (kırmızı büyücü benzeri yaratıklar) savaşırken elinize halberd'inizi alın. Çünkü leech'lerin yaptığı bir büyü elinizdeki silahı düşürüyor ama oyun elinizdeki silah quest item olunca otomatik olarak düşürmenize izin vermiyor. Sonra asansörlerden herhangi biriyle aşağıya inin ve tahttaki leech'ide öldürün. Dört ışınıda yanlardaki mavi panellerin arkasına saklanıp kollar vasıtasıyla kapatın. Sonra sol üstteki kolu çekin ve duvarların arkasındaki yaratıklarıda temizledikten sonra sağ üstteki kolu çekin ve büyülü duvarı ortadan kaldırın.

İşte staff of oblivion artık tamam!

Ara demodan sonra hemen geldiğiniz koridora geri koşun ve gelenleri yok edin. Staff chain lightining büyüsü yapıyor! Elinizdeki staff kristallerin yanında durduğunuzda şarj oluyor. Tüm bölgeyi temizleyin. Düşmanlarınızı kristallerin yanında durarak yok etmeye dikkat edin. Yanlız kristalerin gücününde bir sınırı var unutmayın. Doğudaki kapıdan girdiğinizde Hecubah bir portal'a girip kaçıyor.

Battle in the Underworld

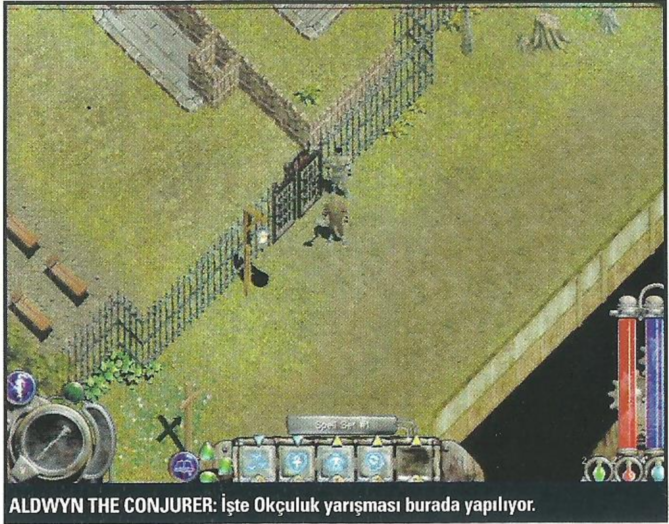
Bu bölümde staff'ın şarjını hecubah'a saklayın. Onu gördüğünüz yerde vurun ve kaçmak için büyü yaptığında da üstüne koşun. Bunu yaptığınızda onunla aynı yere ışınlanırsınız. Onu amansızca takip edin ve işte son demo!

CONJURER KARAKTERİYLE OYUNUN ÇÖZÜMÜ

Shortcut to Ix

Captain'la konuştuktan sonra hemen sağ tarafa doğru ileleyin ve mağaraya girin. Ayının çıktığı mağarada altını almayı unutma-

yın. Düğmeye basıp asansörü çalıştırın ve aşağıya inin. İlk büyünüz olan pixie swarm'ı alın. Mana Crystall'lerinin yanında durmak mananızı artırır unutmayın. İçi su dolu varilleri ateşe itin ve ateşi söndürün. Urchin'i öldürüp çıktığı mağaradaki fıçıyı kırın ve elmayı alın. Yoldaki büyük sandığın üzerinden atlayın ve altını alıp geri dönün. Variller patlayınca gene içi su dolu varilleri ateşi söndürmek için kullanın. Hemen kuzeydeki odaya girip ikinci büyünüz olan lesser heal'ı alın. Ortadaki fıçıyı kırıp elmanızı alın ve geri dönün. Büyük kapıdan girmeden önce güneye sapın ve sandıktan silver key'i alın. Sonra kapıdan girin ve ilk rastladığınız sandıkları kırıp yine silver key'i alın. İkinci rastladığınız varillerin arkasındaki duvarı kırın vegizli bölmeye girin. Sonra güneye ilerleyin ve kapıdan geçip kırmızı düğmeye basın ve geri dönüp asansöre binin. Mağaradan çıkmadan önce batıdaki odadan altını almayı unutmayın. Sonra dışarı çıkın ve potion'ları alıp düz devam edin. Kapıdaki iki guard ile konuşup içeri girin.



ALDWYN THE CONJURER: İşte Okçuluk yarışması burada yapılıyor.

Aldwyn the Conjurer

Ara demodan sonra doğuya gidin. Bu arada kasabadaki tüm altınları toplamayı ihmal etmeyin. Tavern'e gelince içeri girip kendinize bir bow alın. Sonra kuzeye gidip parmaklıkların oradaki guard ile konuşun ve sorusuna yes deyip Archery Contest'e katılın. Buradaki amacınız tüm fıçıları kaybolmadan vurmak. Toplam on fıçı çıkacak ve siz sekiz fıçıdan fazla vurmalısınız. İkinci demodan sonra köprünün oradaki adamla konuşup ona botlarını getireceğinize dair söz verin. Güneye inip



SHORTCUT TO IX: Conjurer ilk level.

asansöre girin. Etrafı dolaşın. Ruby key, ortadaki açamadığınız kapıdan geçtikten sonra ikinci sağa girdiğinizde orada bulunan odalardan birinde, bir sandığın içinde. Onu alıp odaya girin ve botları alın. Sonra köprünün oraya geri dönün ve adama verin. Size stun büyüsünü öğretecektir. Yeniden mağaraya girin ve kuzeybatıdaki asansöre binip nehrin nehrin öteki yakasından çıkın. Doğuya devam edin. Büyük taşları geçip doğuya gittiğinizde kulübede Aldwyn'ı bulacaksınız. 30 altınınız muhakkak vardır öyle değilmi? Öyleyse ona yes deyin ve oyun boyunca en çok kullanacağınız Charm spell'i kazanın. Charm ettiğiniz yaratığı bu dünyadan banish edebilir ya da yönetebilirsiniz. Yanlız bir yaratığı charm edebilmek için önce onun scroll'unu bulmalısınız. Emir vermek için ise sağ üstte çıkan kutucuğun üstündeki mavi butonu kullanabilirsiniz.

Gene asansöre girin. Karşınıza ilk çıkan örümceği f tuşuyla charm edin bakalım. Verebileceğiniz emirler şunlar: Banish ile onu bu dünyadan sürebilirsiniz. Observe'le birşeyi araştırma emri verebilir, guard ile olduğu yeri korumasını sağlar, escort ile size eşlik etmesini söyleyebilir, hunt ile de önden göndererek ölene kadar karşısına çıkan her yaratığa saldırmasını sağlarsınız.

Bu büyüyle en fazla 4 küçük, 2 orta boy veya 1 büyük yaratığı yönetebilirsiniz. Magic shop'tan çıkın ve hemen kuzeye gidip Mayor'un evinin önünde duran guard ile konuşun. İçeri girin. İçerideki örümcekleri isterseniz charm edip banish edin ya da öldürün. İlk


BENETH THE FIELD OF VALOR: İşte burn büyüsü ! Bol bol kullanacaksınız.

kapıdan geri çıkıp (evin ana kapısı değil) sola dönün ve Mayor ile pencereden konuşun. Dışarı çıkacaktır. Ondan para aldıktan sonra çıktığı odaya girip orayı da temizlemeyi unutmayın. Evden çıkıp biraz güneye ilerleyin. Aldwyn yanınıza gelecektir. Güney kapısından çıkmadan önce alışverişinizi yapın.

Rescue at the Mana Mines

Kapıdaki guard ile konuşun. Rotanız dört yol ağzına kadar devam edip sonra batıya gitmek. Bu bölüm warrior'daki Trouble in Ix ile aynı. İsteseniz tarifi izleyebilirsiniz ya da köprüden geçip dört yol ağzından batıya, madenlere ilerleyebilirsiniz. Kapıdan girince Millard ile konuşun ve sonra yolunuza devam edip Foreman ile konuşun. İçeri girin, tek tek odaları karıştırın ve sonra batıdaki madenlere girin. Düğmeye basıp asansörü çalıştırın ve aşağıya inin.

Bu katta konuşacağınız bir worker size yol gösterecektir. Beş worker daha kurtaracaksınız. Onu izleyin. Aşağıya inin ve asansöre girmeden önce etrafı bir dolaşın. Bu kata tam üç worker bulup onları buraya getirmek zorundasınız. Her kapıda bir başkasını bulacaksınız. Charm özelliğiniz burada çok işe yarayacaktır. Günaydeki kapıdan girdiğinizde üzerinde x işareti bulunan varilleri patlatırsanız arkasında gizli bir alan bulacaksınız. Ateşi su ile söndürmeyi unutmayın. Üçüncüyü de geri getirin ve kapının yanındaki Alex ile konuşup asansöre girin ve aşağıya inin.

Bu katta iki worker daha kurtaracaksınız. Worker'ların ikisini de kuzey doğuda akreplerin koruduğu bir odada bulabilirsiniz. Onları bir üst kata çıkarın ve sonra Alex ile bir daha konuşup yukarı çıkın ve Foreman ile konuşun. Dört yol ağzında Captain sizi bekliyormuş. Sizde oraya geri dönüp Captain'la konuşun. Sonra alışverişinizi yapın ve bir daha konuşun.

Beneath the Field of Valor

Artık tuzak kurma özelliği kazandınız. Bunun için tuzağa ekleyeceğiniz büyüyü tutup sürükle bırak yapmanız yeterli. Tuzak kurmak istediğiniz yerde durursanız gerekli büyüler otomatik olarak yapılacak ve tuzak belirecektir. Buranın çözümüde warrior bölümündeki Beneath the Field of Valor'la aynı. Öldürdüğünüz zombie'leri d tuşu ile yakmayı unutmayın.

Ogre Raid at the Hamlet of Brim

Kapıdan çıkar çıkmaz karşınıza Horvath çıkıyor. Sizden ogre köyüne gidip Amulet of Teleportation'u geri almanızı istiyor. Kasabaya girince sola sapıp elma bahçesindeki eve girin. Thavius ile konuşup görevi alın. Karısını yeniden eski haline döndürmek için sizden yardım istiyor. Batıya gidin ve shopkeeper'ın arkasındaki eve girip staff'ı alın. Bu görev savaşçı bölümündeki hanımları kurtarma görevinin yerine geçiyor. Bu arada fireball staff'ı almışsanız onu repair ile buradan şarj edebilirsiniz. Ayrıca alacağınız ogress scroll çok işinize yarayacaktır.

The Halberd of Horrendous

Savaşçı kısmındaki urchin görevini hatırlıyormusunuz ? Şehre girince o mağarayı gezmeyide unutmayın. Özellikle kaleye girdikten sonra tek yapacağınız etrafı dolaşıp ganimet-


OGRE RAID AT THE HAMLET OF BRIM: İşte çekiciliğime kapılan bir hanımefendi daha.

leri toplamak ve zombie'leri yakmak o kadar. Zaten yanınızdaki savaşçılar herşeyi hallediyor.

The Heart of Nox

Kulenin alt kısımlarını Hecubah'ın ogre'leri sarmış. Köprüden geçin. Bu kez tutuklanmayacaksınız. Böylelikle savaşçı bölümündeki quest'ide burada yapamayacaksınız. Kuleye girmeden önce sağından dolaşın ve asansöre girin. Scroll'u alıp dışarı çıkın. Artık ember demon'larıda charm edebilirsiniz.Şimdi kuleye girin. Ufak bir konuşmadan sonra içeride sol tarafta bulacağınız bir büyücüyü size eşlik etmesi için yanınıza alabilirsiniz.

İkinci katta silver key gizli bir bölmede. Bu gizli bölme güney batı tarafındaki odalar grubunun kuzey doğusundaki oda (tarifi biraz garip oldu ama bölümü görünce anlayacaksınız). Ayrıca güney doğudaki grupta ise gene size eşlik edecek bir kırmızı büyücü bulabilirsiniz. Gene bu katta çarklı odada iki büyücüyle karşılaşacaksınız. Sizinle yanlızca konuşuyorlar o kadar.

Üçüncü katta daha girer girmez bir büyücü size katılıyor. En üst katta ise Horvath ile Hecubah'ın karşılaşmasını izliyorsunuz. Horvath ölünce düz devam edip teleport'a girin. Gerisi aynı.

The Wierdling

Bu bölümün başında summon creature özelliği kazanıyorsunuz. Kullanmak için kitabı açın ve creatures bölümünden herhangi bir yaratığın işaretine tıklayıp, cursor değişince oyun ekranındaki herhangi bir yere tıklayın. Benim favorim ember demon ve ogre ikilisi. Hem uzaktan hem yakından en etkili grup. Karşınıza çıkan stone golem'leri fist of vengeance büyüsüyle kolayca geçebilirsiniz.

Journey Through the Dismal Swamp

Bu kez Mordwyn size Crossbow of Swiftness and Force ve Quiver of Inferno verecektir. Ayrıca kulübesinin kuzey duvarındaki gizli panelden bir elma bahçesine geçerek elma toplayabilirsiniz. Bu arada unutmayın, artık stone golem summon edebilirsiniz. Zaten iki tane üretip bölüme salarsanız onlar herşeyi halleder.



THE LAND OF THE DEAD: İşte Hecubah'ın kalesine giriş!

The Land of the Dead

Burada size bir taktik vereyim. Zombie'ler ekranın tam ucunda belirdiğinde durun ve cursor'u üstlerine getirin. Altında kırmızı daire beliriyorsa onu vurabilirsiniz demektir. Ateşli oklarla (quiver of fire, quiver of inferno) rahatlıkla öldürebilirsiniz. Kalabalık undead sürülerine karşı ise 3-4 meteor büyüsü çok etkili olacaktır.

Bu bölümde büyük çarpışmadan sonra Hecubah'ı teleport'da izleyince karşınıza ogre lord'lar çıkıyor. Hemen kulübenin batı kapısından çıkın ve sağdan dolaşıp dört adet mana crystall'in orada, x tuşununda yardımıyla hepsini ortadan kaldırabilirsiniz. Kuzeydeki teleport'a girip çıktığınız yeni alanda blink büyüsüyle kendinizi engellerin ötesine teleport edebilirsiniz. Yanlızca gitmek istediğiniz yöne yüzünüzü dönün yeter.

Son savaşta ise dört mana crystall numarasını gene kullanın. Çok uğraşıyorsunuz ama Hecubah sonunda ölüyor.

WIZARD KARAKTERİYLE OYUNUN ÇÖZÜMÜ

Horvath the Wızard

Doğuya ilerleyin. Hemen ilk tabelanın solundaki duvarı kırın ve içeridekileri toplayıp yola devam edin. Kısa bir demodan sonra Horvath'ı takip edin. Ama önce evi araştırmayı ihmal etmeyin. Onunla tekrar konuşun. Sonra



A DANGEROUS ERRAND: Horvath'ı iyi dinleyin. Sizin rehberiniz o olacak.

kapıdan geçin. Mağarada çok zorlanacağınızı sanmıyorum. İçerideki kırmızı düğmeye basınca güney doğuda bir gizli bölüm açılıyor. İçeride örümcek var dikkatli olun. Ayrıca kuzeybatı uçta havuzun yanındaki varillerin arkasında gizli bir bölme var. Alevleri söndürmek için fıçıları kullanın ve anahtarı alıp apprentice'ı (çırak) kurtarın. Apprentice size urchin'lerin yanlız olmadığını, bir de necromancer olduğunu söyleyecek. Eşyalarını alın ve geri dönün. Bu arada apprentice'ın evinin etrafını dolaşmayı unutmayın. Horvath ile konuşun. Onun yeni apprentice'si artık siz oldunuz. Onu izleyip teleport'a girin.

Galava Castle

Önce şehri bir dolaşın ve etrafı temizleyin. Alış veriş yapın. Güneydeki hapishanede Warden'dan Morgan Lightfingers'ı ölü veya diri getirme görevini alın. Ayrıca Inn'de de Max ile konuşup ondan da hırsızları yakalama görevini alın. Sonra Tower of Illusion'a girin. Masanın arkasındaki Adam ile konuşun.

Sonra sağdaki kapıya girin. Köşeyi dönünce sağdaki ilk kapı Horvath'ın ofisi. Onunla konuşun. Göreviniz Amulet of Clarity ve Book of Oblivion'u bulmak. Aynı yoldan geri dönün ve asansörün oradaki büyücüyle konuşun. Kapıyı sizin için açacaktır.Asansöre binin. Ara demodan sonra necromancer'ın geçtiği kapıdan girin. Gizli geçit güneydoğudaki odanın güney duvarında. Oradan devam edin. Burada bulacağınız swap büyüsü seçtiğiniz bir yaratık ile yer değiştirmenizi sağlıyor. Ayrıca lightining en işe yarayan büyünüz olacaktır. Forcefield ise sizi çavreleyen koruyucu bir küre yaratır. Alt kataki bulmaca gerçekten çok kolay. Yerdeki karenin üzerine herhangi bir sandık itin yeter. Kapıdan geçmek için hemen karşı odadaki sandıktan anahtarı alın. Bıçaklı odada bıçakların üzerinden atlayıp kırmızı düğmeye basın. Sağdaki düğmenin arkasındaki duvarı kırarsanız gizli bir bölme bulacaksınız.

Üç karenin bulunduğu odada ise her kareye bastığınızda bir bölüm açılacaktır. Ortadaki bölüm açıldığında sağdaki gizli kapıdan geçin. Hemen soldaki kırmızı kol size gizli bir bölmeyi açacaktır. Ayrıca spider beast scroll'u bulduğunuz odanın güneydoğu duvarı yine gizli bir bölmeye açılır.

Ara demodan sonra aşağı atlayın ve Book of Oblivion'u alın. Troll'lerin ağır hareket etmesi sizin için bir avantaj bunu iyi kullanın. Conjurer'daki taktikleri wizard içinde kullanabilirsiniz. Eğer mouse ile henüz siz görmemiş bir yaratığı seçebilirseniz onu uzaktan yok edebilirsiniz.

Üç merdivenden yukarı çıkınca gizli geçit güneydoğu duvarında. Archivist size Amulet of Clarity'ide verecektir. Horvath'a geri dönün.

A Dangerous Errand

Tekrar Horvath ile konuşun ve güney duvarına gidip asansöre binin. Yolda Brenneh ile konuşun. Karşınıza çıkan okçuyu öldürdükten sonra bulacağınız pull büyüsü ile fıçıları ateşin üstüne çekin. Buradaki en etkili büyünüz fireball. Burada taşlı yol sizi gitmeniz gereken yöne götürecektir.



BENEATH THE FIELD OF VALOR: Eğer Wizard'sanız düşmanlarınızla uzaktan uğraşın.

Birinci mağara kapısından girince soldaki kayayı itip içeriye girin ve oradaki savaşçıları öldürün. Burası onların üssü. Ormanda önce kuzeybatı köşesindeki mağarayı temizleyin. Gideceğiniz yön kuzeybatı. Bulacağınız klübede asansörü kullanarak aşağıya inin. Etrafı temizleyin. Dışarı çıktığınızda bir tuzakla karşılacaksınız. Önce içeride saklanıp üstünüze çekin, sonra hızla dışarı çıkın ve geriye kalan haydutları öldürün. Sonra kulübenin dışında, kuzey doğusundaki asansörden aşağıya inin.

Burada kulübeden aldığınız Missiles of Magic büyüsü çok işinize yarayacaktır. Yolda giderken odalardan birinden silver key'i almayı unutmayın. Ara demoda Gilgore sizinle konuşacak ve sizi ilk öldürene 100 altın vaadedecektir (o kadarcık mı?). Onları pişman edin! Amulet'i sandıktan alın. Sağdaki yoldan devam edip mağaraya girin. Dışarı çıkınca asıl gitmeniz gereken yol kuzey. Delikten aşağıya atlayın. Saphirre key'i bulup demir kapıdan geçin. Yola çıkınca sağa dönün ve asansöre binip Horvat'a geri dönün.

Beneath the Field of Valor

Missiles of Magic ve Fireball buradaki ana silahlarınız. Koruyucu büyüleri kullanmayıda unutmayın.

Ogre Raid at the Hamlet of Brim

Bu defa kapıdan çıkınca sizinle Captain konuşacak. Göreviniz kaçırılan Horvath'ı kurtarmak. Kasabada bu defa yanan bir evin içinde Gerard'ı bulun. Sizden öteki odada bulunan Lewis'ı kurtarmanızı isteyecek. Lewis bir kurbağa! Onunla konuşun ve dışarı çıkıp Gerard ile konuşunca experience alırsınız. Bu bölümde önemli olan fireball'u tam rakibinizin üstüne atabilmek.Bunu başarabilirseniz genellikle tek atışta işlerini bitirebilirsiniz. Horvath Ogre Lord'un kulübesinde, kolu çektikten sonra kapısı açılan sağ taraftaki odada. Onu yanınıza alınca sizinle beraber savaşacağını sanmayın. Ona birisi saldırmadıkça hiçbir şey yapmıyor. Geri dönerken yolda Captain önünüze çıkıyor ve bölümde bitiyor.

The Halberd of Horrendous

Bu defa Halberd'i Dün Mir'den çalacağız. Captain'ın vereceği büyülerden Invisible (görünmezlik) çok işinize yarayacak. Dün Mir'e sewer'dan giriyoruz. Girince ilk soldaki koridora girin ve odadan s,lver key'i alın. Kapıdaki muhafızları öldürünce üzerlerinden gold key çıkıyor onuda alın. İlk demirli kapıyı açtıktan sonra düz devam edin. Sağa sapmadan direkt koridora girin. Guard'lar genelden iki fireball'da ölüyorlar ve size pek zarar veremiyorlar. Lavlı bölümde sandoklardan silver key'i almayı ihmal etmeyin. İkinci çivili blokları geçtikten sonra ise asıl baş belası muhafızlar başlıyor. Bu arada Invisibility'i kullanın. Asansörden çıkmak için kolu kulanın. Bir üst katta yürüyen çivili blokların orada ikinci sol asıl gitmeniz gereken yön. Dükkanda Bull Byzanti ile konuşun. Size Horrendous'un, taht odasında bir grup büyücüyü esir tuttuğunu ve eğer onları kurtarırsanız buradan kaçma ümidiniz olduğunu söyleyecektir.

Kaleye girince (yolu sağa doğru takip edin) hemen sol odadaki kristaller sizin için stokodası olsun. İkinci kapıdan geçince bölgenin sol arka taraflarında mana kristalleri var. Burada kapalı miğfer giyen muhafızlar üç fireball ile ancak ölüyor. Bir mana kristalinin yanınna kendinizi atın ve fireball atın. Bunun başka yolu yok. Olmazsa fireball staff kullanın. Hoorendous ise sizi çok uğraştıracaktır. Ben Missiles of Magic yapıp bol bol kaçtım. Kolu çekip diğer iki wizard'ı kurtarmak size yanlızca biraz zaman kazandırır.

The Heart of Nox

Şehre girin ve alışverişinizi yapın. Sonra kuleye gidin ve receptionist ile konuşun. Hor-



THE LAND OF THE DEAD: Sondan bir önceki level burası. Birazdan elinizdeki staff'ı tamamlayacak ve büyük bir güce sahip olacaksınız.



THE HEART OF NOX: Archivist birazdan olacakları bir bilse.

vath'ın odasına girdin ve teleportar'a girip Horvath ile konuşun. Ortadaki taştan Heart of Nox'u alın ve teleportar'a girip Temple of Ix'e girin. Ara demoda Hecubah teleportar'ın yönünü değiştirip underworld'a yönlendiriyor. Şimdiki göreviniz buradan kaçmak. Unutmayın ember demon'lar ölünce patlıyor. Şimdiki ana silahınız ise lightining büyüsü. Uzaktan kullanın. İkinci kata asansörle çıktıktan sonra alevlerin üzerinden atlayın. Buralarda zorlanacağınızı sanmıyorum. Gideceğiniz yön doğu. Güneydoğu köşesinde bir lightining staff bulabilirsiniz. Daha bir çok mal var ama lightining buradaki en etkili büyünüz olduğundan staff çok işinize yarayacaktır. Üst katlara gene asansörle çıkacaksınız.Dördüncü kattapencereden lightining ile ember demon'ları avlamanız size ilerlemenizde kolaylık sağlayacaktır. Beşinci katta ise kare odada swap locations büyüsüyle içerideki yaratıkla yer değiştirin. Yoksa asansöre giremezsiniz. Asansör gene bir alt kata iner. Buradaki yaratıkları da temizleyip tekrar eski yoldan üst kata çıkın ve güneyden devam edin. Bir kapıdan gireceksiniz. Karşıya atlayıp kuzeydeki duvarı yıkın. Bu katta iki köprüyü geçtikten sonra doğuya devam edin. Teleportar'a girin, sonra aşağıya atlayın. Kylerean ve ember demon'lar karşınıza çıkacak. Hemen arkadaki kristalleri kullanın ve lightining ileişlerini bitirin. Sonra teleportar'a girin.

The Wierdling

Kasabada soldaki demir parmaklıkların arkasındaki Wizard'a 100 altın ödeyin. Size inversion büyüsünü öğretecektir. İnversion eğer zamanında yapılırsa size yapılan büyüyü rakibinize geri gönderir. Kapıdan girip inversion çalışın. Başarınca kapı açılacaktır. Alışverişinizi yapın ve kasabadan doğuya doğru çıkın. Kulübeyi bulup Aldwyn'den anahtarı alın ve temple 'a giden kuzey kapısından girin. Buradaki beholder'lar için en iyi ilaç fireball. Golemler'de ise bol bol missiles of magic yapın ve kaçın.

Journey through the Dismal Swamp,

Zombie'lerin ateşle öldüğünü unutmayın. Mordwyn bu kez size Jandor's Magic Cloak'ını ve boots'larını verecektir. Bu bölümde ogre'lerin hazinesini bulduktan sonra güney doğu duvarını kırarsanız gizli bir bölme bulabilirsiniz.

The Land of the Dead

Bu bölümün çözümünün diğer karakterlerdeki çözümden hiç bir farkı yok.

Hecubah's Last Stand

Bu levelda beşinci setten teleport büyüsünü kullanarak kafesten çıkabilirsiniz. Büyü sizi cursor'un bulunduğu yere teleport eder. Obliteration ise tüm mana gücünüzü toplar ve müthiş bir patlama yapar. Aman dikkat edin siz içinde olmayın. Tuzak kurmak için kullanın. İkinci demodan sonra ise büyülü duvarı geçmek için blink büyüsünü kullanın. Son savaşta aslında kimin av kimin avcı olduğu pek belli değil çünkü Hecubah bir vuruşta sizi yok edebiliyor. Bol bol tuzak kurmayı ihmal etmeyin. En sonunda öldürüyorsunuz fakat canınızı çıkartıyor. Mutlu son.


Son ekrandan ufak bir alıntı. Hepsini görmek istiyorsanız çabalamanız gerekli.

TOMB RAIDER: The Last Revelation

Tomb Raider şu anda tüm dünyada en fazla oynanan ve hakkında sayısız yazı yazılmış, site açılmış oyunlardan biridir. Şüphesiz bunda başrol kahramanın çok çekici bir bayan olması inkar edilemez bir faktör. Fakat oynanabilirlik, grafikler ve bilmeceler açısından oyuna şimdiye kadar sağlam rakip çıkmadı. İşte bu serinin son oyunu *The Last Revelation*'ın tam çözümü.

Pharos, Temple of Isis

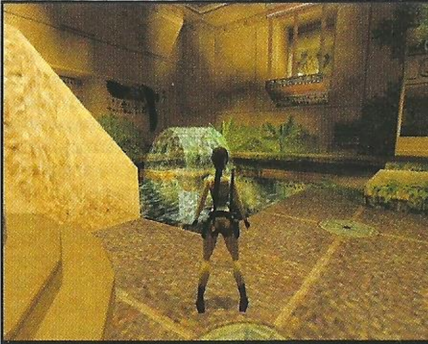
Su altı mağrasına varır varmaz, karşınıza çıkan köpekbalığını atlatın. Yeteneklerinizi sonuna kadar kullanıp tapınağa kadar yüzün. Burada karşınıza her iki taraftan açılabilir ahşap bir kapı çıkacak, ilk olarak sağdaki geçiti kullanın. Sudan çıkar çıkmaz yolun sonunda bir anahtar deliği bulacaksınız ve hemen Pharos Pillar 'ı bu delikte kullanın.

Şimdi tapınağın solundaki geçidi kullanmak üzere tekrar yüzün. Geçidin sonunda tepede ikinci bir anahtar deliği göreceksiniz burada hemen Pharos Knot'u kullanın ve tapınağın kilitli ana kapısını açın. Geçitten tapınağa tekrar yüzün. Burada bir iskelet saldıracaktır; icabına bakın ve onu odanın içinde bulunan su dolu kuyuya atın. Yüzmeye devam edip başka bir su altı odasına geçin. Burada kuzey duvara doğru yüzün ve oradaki kapıyı açın. Buradan tırmanıp diğer odaya geçin. Ana odada altın kartal saldıracaktır. Onunda icabına bakın ve güneydeki merdivenlerden çıkarak diğer odaya geçin. Bu odada İsa'nın büyük heykelini göreceksiniz. Yanına gidin, yaklaştığınızda sağa dönün ve odanın güneybatı köşesinde bir sütun arayın. Buradan tırmanın ve levyeyi kullanarak siyah kınkanatlı böceği sökün. Hemen bir grup böcek size saldıracaktır, dolayısıyla yapmanız gereken bir an önce oradan uzaklaşmak olmalı. Onlar sizi takip edecektir hemen odanın merkezine gidin. Göreceksiniz ki, bir blok odanın batısında belirecektir. Bloğa tırmanın ve çıkışa kadar tırmanmaya devam edin. Oyuktaki duvarı itin. Buradan İsa heykeli olan odaya geri dönün ve hemen heykelin sol tarafına geçin. Burada tırmanmak için başka bir kolon bulacaksınız. Burada sizin levyenizi bekleyen böceği göreceksiniz ve bu da diğer böcekleri harekete geçirecektir ama aynı zamanda doğu duvarı için bir blok oluşturacaktır aynı işlemi bu bloktada yapın. Bloğa tırmanıp duvarın üzerindeki düğmeye basın.Bu İsa heykelinin önünde bir geçit açılmasını sağlayacaktır. Asılın ve deliğin içindeki merdivene tutunun.

Odanın kuzeyine doğru ilerleyerek, tepesinde meşale olan kolona tırmanın ve köşedeki doğu duvarına ulaşın. Lara tırmanır tırmanmaz geriye doğru sıçrayıp arkadaki platforma düşün. Şimdi anahtarı vazodan alın ve duvarı iterek kapıyı açın. Kapı kapanınca içinde İsa heykeli olan oda sizin arkanızda kalacaktır. Tekrar İçinde İsa heykeli olan odaya doğru dönün ve açılan kapıdan dışarıya çıkın. Şimdi gene ana odadasınız ve yine bir iskeletin saldırısına uğrayacaksınız. Onu haklayın ve batı duvarındaki merdivenlere doğru yürüyün. Gördüğünüz ilk odaya girin burada karşınıza büyük, siyah bir piramitle bir iskelet çıkacak. Bu odanın zemininde üç tane alt geçit göreceksiniz; kuzey, batı ve güney. Her bir delik sizi ya black ya da broken beetle'ın yanına götürecek-



PHAROS, TEMPLE OF ISIS: "Deep Blue Sea" sendromu yaşamak istemiyorsanız, uzak durun.


CLEOPATRA'S PALACES: Isis'in sıkıcı havasından kurtulduktan sonra iyi bir tatili hakettiniz.

tir. Kuzey deliği boşverin. Batı ve güney delikler sizi Broken beetle'a götürecekler. Deliklerden birine girdiğiniz anda suya kayacaksınız. Kaymanın sonuna yaklaştığınızda hemen suya atlayın ve bir an önce Beetle olan platforma doğru yol alın. Levyeyi kullanıp beetle'ı sökün, kaydığınız yer sihirle merdivene dönüşecektir. Maalesef sudan tekrar geri dönemeyeceksiniz çünkü yanmaya başlayacaktır. Suyun her ne tarafından olursa çıkın ve her iki tarafta olan dayanıklı zeminde koşmaya başlayın. Merdivenin kenarına varınca atlayıp, koşarak merdivenlere çıkın. Bunu diğer delikler içinde de kullanın. Şimdi tekrar ana odaya dönün ve kuzey duvarındaki merdivenlere doğru gidin. Hala bir tane Black Beetle'a ihtiyacınız var bunun içinde Cleopatra's Palace'a gitmeniz gerekiyor.

Cleopatra's Palaces

Koridorda içinde bitkiler ve büyük fıskiye olan odaya girin. Odanın diğer ucuna, kuzey duvarına doğru koşun ve merdivenlerden çıkın. Diğer odaya geçtiğinizde odanın yukarısındaki rampaya doğru yönelin. Burada kiremitten üzerinde bir yüz olan duvar bulacaksınız. Burası gizli bir kapıdır. Levyenizi kullanarak burayı açın ve içeri girin. Koridordan yürüyünce karşınıza ikinci kiremitten üzerinde yüz olan duvar daha çıkacak. Gene levyenizi kullanarak kapıyı açın karşınızı tekrar gizli bir geçiş çıkacaktır. Bu geçişin sonunda kayarak geçilecek bir delik bulacaksınız. Burası gene sizi bir suya çıkaracak, sola yönelin ve buradan su yolundan devam edin. Yolun sonunda dördüncü Black beetle'ı bulmuş olacaksınız. Yerinden çıkarmak için levyenizi kullanarak tam bir dönüş yapın ve ardından da koşarak atlayın ve böylece platforumun köşesinden diğer taraftaki suya varın. Bu platformdan dönün ki batı duvarındaki yüksek açılımı görebilesiniz. Maalesef tekrar suya atlayıp tekrar hızlı bir sıçramayla tutup açmanız gerekecek.

Tekrar level'ın başlangıcına gidip İsa'nın bulunduğu tapınağa girmeniz gerekecek. Tapınağa geldiğinizde siyah piramitler olan odaya yönelin. Burada elinizde olan dört Black Beetle'ı piramide yerleştirmeniz gerekiyor. Bu dört tane panelin çıkıp,yükselmesini ve daha sonrada yerde kaybolmasını sağlayacaktır. Direk bir ışık yukarı doğru yükselerek piramitin ucunu havalandıracaktır. Bundan sonra sizde Mechanical Scarab'ı elde etmek için hareket düğmesine basın. Envanterinizi açın ve Winding Key 'le Mechanical Scarab'ı birleştirin ki ilerde Cleopatra's Palace'da tekrar ihtiyacınız olacak.

Büyük fıskiyenin olduğu odada kuzey duvarına dönüp merdivenlere yönelin. Merdivenleri çıkın ve direk olarak odanın sonuna doğru hareket edin. Burada duvarda kocaman kartal resmi çizilmiş bir duvar ve üzerinde böcek resmi bulunan bir zemin göreceksiniz. Yere çizilmiş böceklerin arkasında bir takım delikler göreceksiniz. Onlar aslında sivriuçlu çubukturlar. İlerlemeden önce Mechanical Scarab And Key kombinasyonunun kullanarak onları harekete geçir. Bu işlem sizin güvenlik içerisinde üzerlerinden geçmenizi sağlayacaktır. Öbür tarafa ulaştığınızda Scarab'ı alın ve devam edin. Diğer odada kuzey duvarındaki çıkışa git karşına kapıdan sallanan bir çift kılıç ve kutu çıkacak. Kutuyu açın ve içinden sağ eldiveni alın. Bu arada karşına çıkan iskeletin icabına bakın ve tekrar odaya dönün. Doğu duvarındaki çıkışa yönelin. Çıkışa doğru ilerlerken sağ yapın ve Mechanical Scarab ve anahtar yoluyla sivri engellerden kurtulun. Diğer taraftan Scarab'ı alın ve yanındaki merdivenlere doğru yöneltin. Diğer odada altın kartal sana saldıracaktır, onunda işini bitirin ve batı duvarındaki çıkışa doğru yönelin. Koridorun sonunda ve köşeyi dönünce iki kapılı bir oyuk ve duvarda yüksek bir kol göreceksin.


CLEOPATRA'S PALACES: Dört Black Beetle'ı yerleştirdikten sonra piramidin tepesinin havalanmasını izleyin.


CLEOPATRA'S PALACES: Böceğimiz çirkin bir yaratık olsada tuzaklar konusunda oldukça hamarat.

Kolun altında durup, zıpla ve çekin. Bunu yapmak iki kapıyı açacak ve bir bloğun yükselmesini sağlayacak. Bloğa tırmanın. Batıya dönün, zıplayın ve tırmanabileceğiniz kadar geniş bir yer buluncaya kadar asılarak yana kayın. Tırmanın ve koridorun sonuna yönelin. Kuzey duvarındaki çıkıştan yan odaya girin. Right Greave'i bulmak için kutuyu açın. Burada bir iskelet saldıracaktır çaresine bak ve sallanan kılıçlardan geçerken dikkatli ol ve oradan ayrılın. Tekrar koridora çıkın ve atlayıp çektiğin kolun olduğu yere gidin.

Doğuya dönün ve sağdaki çıkışın en sonuna ilerleyin. Köşeyi döndüğünde solda yeni bir çıkış göreceksiniz. İlerleyin ve kutuyu açıp içinden Pharos Knot'u alın. Odadan çık, sola dön, koridorun doğusuna doğru ilerleyerek solunda bulunan merdivenlere gelin. Merdivenleri ve yanındaki koridoru da geçin ve yan odaya girin. Bu odada kilitli bir odaya dönük merdiven bulacaksınız. Anahtar deliğine Pharos Knot'u yerleştirerek kapıyı açın ve içeri girin. Odanın ortasında iki tane blok göreceksiniz, size yakın olana tırmanın. Yerden küçük sağlık paketini alın. Diğer blok Lara'nın altın heykelini temsil ediyor. Dolayısıyla ateş etmeyin ve hasar almayın. Kuzeyde bir başka blok belirecektir, tırmanın, sıçrayın ve tavandaki tırtıklara tutunun. Öbür tarafa taşıyın ve bloka bırakın. Koridorun sonuna yürüyün ve geri dönün. Zıplayın ve yerdeki zeminden tutunarak tırmanın. Şimdi helikslerin üstündesiniz. Altın kartalı öldürün. İçinde bulunduğun yerin ortasında oluşan uzatma alana gelin. Batıya dönün, koşarak diğer tarafa atlayın. Kuzey duvarında gene bir çıkış bulacaksınız. Zıplayın, tutun ve tırmanın. Diğer bölmede iskelet ve altın kartal saldıracak. İcabına bakın ve alanın ortasına zıplayın. Şimdi doğuda ve batıda olan kolların farkına varacaksınız. Köşelerden atlayarak kolları yakalamanız lazım. Kolu tuttuğunuzda altın kartal Lara'nın yandaki heykeline saldıracaktır. Koldan platforma atlayın oradan da kartalın icabına bakın.

Düğmelerin yanında ve altında, odanın iki tarafındaki kapılar açılacaktır. Batıdaki kapının içinde Ornate Handle,doğudaki kapının içindede Hathor Effigy var. Aldıktan sonra, koşun platformdan geri atlayın ve odanın tam ortasına gelin. Buradan doğu duvarında yüzün tırtıklı tavana gelecek şekilde yukarı zıplayın. Envanterinde Hathor Effigy'le, Ornate Handle birleştirerek Portal Guardian'ı oluşturun. Portal Guardian'ı kolun yanındaki kapıyı açmak için kullanın. Şimdi kapıya doğru gidin ve iskeletin kafasını uçurun. Bu arada bir ara sahne oluşacaktır. Kleopatra'nın iki adamı size saldıracak, ilkinden kurtulmak için kullanabileceğin en güçlü silahını kullanın, ikincisi saldırmamaya karar verecek. İlkini hallettikten sonra arkalarında bulunan kapıya doğru yönelin. Bir odada kalkan diğer odada left greave bulunmakta. Bu iki zırh parçasını alıp envanterinize ekledikten sonra Lara nın tahta oturduğu bölüme yani ara sahneye gidin. Burada iki tane delik oluşacak bunlardan birine atlayın ve part IV'e geçin.

City Of The Dead

İlk önce silahınızı çıkarın ve binadaki bisikletin yanında duran iki kötü adamı öldürün. Sağdaki adamın durduğu platformdan yukarı tırmanıp oradaki revolver silahını alın. Şimdi motorsiklete binip, patikadaki ilk kavşaktan sola dönün (kuzeye doğru gideceksiniz). Sıradaki kavşaktan sağa dönün. Makinalı tüfekten size ateş


CLEOPATRA'S PALACES: Şey, ben çıkışı soracaktımda.

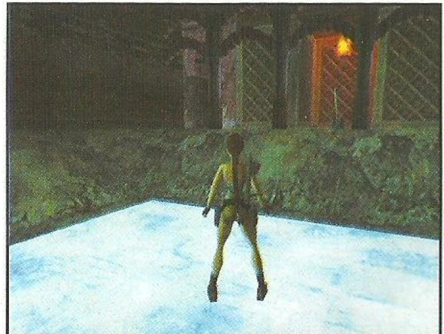
açılacak dolayısıyla hemen bisikletten inin. Doğuya dönün ve makinalı tüfek atışının geldiği karşı ki yöndeki binaya girin. İçeri girdiğinizde çelik demir parmaklıkların yanında yatan bir ceset göreceksiniz. Ceseti parmaklıkların yanından çekin. Şimdi geri motorsiklete doğru koşun ve binin. Geldiğiniz yöne geri dönün ve ilk kavşaktan sola dönün. Bir sonraki soldan dönün ve çıkmaz sokağa motoru park etin. Köşede girişi olan bir blok bulacaksınız. Bloğa tırmanın ve çıkışa doğru yerde sürünün. Dar koridorda içinde bir kol olan odaya doğru ilerleyin. Kolu itin. Bu cesedi çektiğiniz odadaki parmaklıkların açılmasını sağlayacaktır. Motorsikletinize geri dönün. Batıya baktığınızda kum tepesi göreceksiniz. Gaza basın ve buradan atlayarak kaya platformdaki dönemece çıkın. Bunların üzerinde ilerlerken motorun ağırlığıyla yer çökecek ve sizde düşeceksiniz. Yolun sonundaki çıkışı bulun tırmanın ve içeri girin. İlerleyin, havuza yüksek bir atlamayla girin ve holün sonuna çıkın. Yan odaya girin, yarasaları vurun, bulduğunuz ve işinize yarayan malzemeleri alın. Kayarak aşağıya inin ve çıkın. Girdiğiniz odada tutunarak çıkmak için batı duvarında kendinize yer bulun. Tutunduğunuz yerden salınarak bir oyuk buluncaya kadar devam edin. Arkanıza dönün ve yolun üzerinde ne var bir bakın. Orada sallanan mavi bir balon ve önünde de bir obje göreceksiniz. Revolverınızı donatın ve laser sight kombinasyonu yapıp balonu vurun. Bunu yaparken çok dikkat edin ve öndeki objeyi vurmayın. Yandaki duvardan atlayıp sağa dönün, merdivenlerden yukarı çıkıp patikanın sizi çıkardığı havuza atlayın. Mavi ışık topu suya değdiği anda katılaşacak.


CITY OF THE DEAD: Başınıza bela mı arıyorsunuz? O zaman şu mavi balonun önündeki objeyi vurun.

Girdiğiniz su sizi su altı çukuruna götürecektir. Oradan yüzerek geçip daha sonra yukarı çıkarak dışarıya yönelin. Şimdi diğer düz çıkıntıya doğru atlayın ve suyun yanındaki merdivenlere doğru yönelin, suyun da katılaştığını göreceksiniz. Odanın doğusundaki kola atlayıp onu itin. Bu işlem gizli bir kapının açılmasını sağlayarak sizi mavi ışıkla karşılaştığınız o alana götürecektir. Oraya tekrar girin. Bu alandaki mavi kapıyı bulun ve levyeyi kullanarak burayı açın. Şimdi bu kapının yanındaki bloktan tırmanın ve oradan kurtulmak için yandaki iki bloğa tırmanarak çıkın, en son bloktan yukarı zıplayıp çömelin.

Şimdi kendinizi düz çıkıntıda City of the Dead'in yanındaki merdivenlerde motorsikleti bulduğunuz alanda bulacaksınız. Sakın aşağı atlamayın. Geri gidip düz çıkıntıya asılın ama aşağıya düşmeyin. Taa ki ayakta durabilinceye kadar, salınarak sağdan ilerleyin. Oyuk tarafına tırmanın ve geri dönüp zıplayın ve yanında bulunan duvardaki kolu çekin. Bu kapının açılmasını sağlayacaktır. Kötü adam karşınıza çıkacak, hemen açılan kapıdan içeri girin ve motorsikletinizi bıraktığınız yöne doğru yol alın. Motorsikleti mağaradan dışarı sürün ve girişten dışarı çıkın.

Bu alanda geniş ve derin bir boşluğa düşüp merdivenlerden en tepeye ulaşıncaya kadar yukarı çıkın. Tepede sizi derin bir çukura götürecek bir rampa var, gazlayıp atlayın. Diğer tarafta motorsikletten inin ve doğuya dönün. Köşede oyuk içinde bir kol bulacaksınız aynı zamanda yarasaları da. Kolu çekin ve platformun yükselmesini izleyin. Tekrar motora binin ve merdivenlerin tepesine doğru ilerleyin. Tepeye geldiğiniz zaman rampayı atlayıp kuzeydoğudaki çukura atlayın. Tekrar cesedi çektiğiniz parmaklıklı odaya dönün. Açık parmaklıkların yanındaki tünele girip sürüne-


CITY OF THE DEAD: Lara buz dansı konusunda da çok yetenekli.

rek ilerleyin. Yolun sonunda kolu çekin, sağ tarafınızdaki kapı açılacak ve sizde motorunuza geri dönebileceksiniz. Tekrar merdivenli bölmeye gidin. Yarı yol yukarda motorunuzu park edin. Kuzey duvarında yüksek oyuğu olan köşede bir patika bulacaksınız. Zıplayın ve oyuktan tutunun ve kendinizi karşınızdaki bloğa atın. Koridora doğru ilerleyin, sona erdiğinde çıkışta, kendinizi caddeye açılan bir yerde bulacaksınız. Koşarak bir atlama yapın ve düz çıkıntıda makineli tüfeğinizi elinize alın. Kapıya doğru gittiğinizde ve yanınızdaki koridoru geçtiğinizde kendinizi o sinir bozucu silahlara bakarken göreceksiniz. Silahların yanında da bir varil gaz göreceksiniz, varile ateş edin ve silahları yok edin. Köşeye kadar düz çıkıntının olduğu yere yürüyün ve uzaklaşın. Koşarak atlayın ve diğer düzlüğe çıkın. Salınarak soldaki çatıdan yürüyün sonra da tırmanın. Çatının karşısından kuzeye kol buluncaya kadar ilerleyin. Kolu ittirip odanın karşısındaki cesetli odadaki parmaklıkları açın. Gidip motorunuzu alın, büyük uçurumdan ilerleyin ve parmaklıkların yanındaki City of Dead'den çıkın.

Chamers Of Tulun

Bölümün başında motorsikletinize atlayın ve ilk yol kesişiminden sağa dönün. Bir sonraki dönemece yaklaştığınızda sakın hızınızı arttırmayın. Çünkü buradan sert bir sol dönüş yapacaksınız. Dönüşten sonra son hız çukura doğru ilerleyin. Çukurdan sonra yol sola doğru kıvrılacak ve taş bir kaldırıma geleceksiniz. Motordan inin ve merdivene çıkın. Şimdi kuzeye doğru dönün ve binaya doğru yukarı bakın. Yukarıdaki boşluğu gördünüz mü? Yukarı zıplayın ve kenarını yakalayın. Tünelin içinde koşun ve sürünün. Sonuna vardığınızda sizi gizli birkaç materyal bekliyor olacak.

Caminin içine doğru ilerleyin ve ortadaki büyük odaya girin. Odanın güneybatı köşesin-


CHAMERS OF TULUN: Görünüşe göre, bu yenilmez muhafız size oldukça fazla ilgi gösteriyor.


CHAMERS OF TULUN: İşte kapıyı açmanız için gerekli olan kol. Gerilin, zıplayın, kolu aşağı çekin.

deki çıkıntının altında el bombası silahı bulacaksınız. Şimdi tekrar dışarı çıkın, motorunuza atlayın ve bu bölgeye ilk geldiğiniz rampaya geri çıkın. Rampanın diğer ucunda bulunan binanın Kuzey duvarındaki geçidin önüne park edin. Binanın içine girin ve doğruca öteki uca koşun. Tekrar merdivenin oradaki ana caddeye geldiğinizde, Batı'ya doğru dönerek sola kıvrılarak devam eden yolu takip edin. Üzerinize şok dalgaları atan dev bir Mısır gardiyanıyla karşılaşacaksınız. Hayatta kalmak istiyorsanız koşarak bunlardan kaçın.

Caminin içine koşun; gardiyan sizi takip edecektir. Güneydeki odaya doğru yönelin. Güney duvarının üzerinde tırmanabileceğiniz iki blok göreceksiniz. Soldakine tırmanın. Sonra arkanızı dönüp koşarak zıplayın ve Kuzey duvarındaki kemerli yolun ucundaki çıkıntıyı yakalayın. Caminin içinde ilerlemeye çalışırken gardiyan da sizi takip etmeye devam edecektir. Beton çıkıntının kenarına gelende kadar ilerleyin ve yüzünüzü Batı duvarına dönün. Koşarak zıplayın ve çıkıntıyı yakalayın. Duvarın kenarındaki bir sonraki çıkıntıya kadar sağa doğru salınarak ilerleyin, önünüzdeki sütuna tutunarak etrafından dolaşıp koridora inin.

Buradan çıkıntı boyunca koridorun içine doğru koşun. Koridorun sonunda zıplayın, yakalayın ve kendinizi yukarı çekin. Dışarı çatıya doğru koşun ve kolu itin. Bu caminin içine olan bütün girişleri kapayarak gardiyanı içeriye hapsedecektir. Kapılar sadece kısa bir süre için kapalı kalacağından dolayı bu noktadan sonra hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Çıkıntının diğer ucuna gidin ve Güneybatı ucundaki açılı bölümü bulun. Bu bölümün sağ tarafına doğru açılı olarak koşarak atlayın ve üzerinde yürüyün.

Çabucak Doğu'ya doğru dönün ve Lara'yı iple aynı hizaya getirin. Bulunduğunuz yerden yukarı zıplayın ve ipi yakalayın. Lara'yı Güney duvarındaki açıklığa doğru yüzünü dönecek şekilde konuşlandırın. İpten sallanarak buraya düşün ve düşer düşmez kötü adamların yanın-

dan koşarak geçin. Boşluğun içine düşün. Kendinizi bu bölümün başında motorsikletinizi kullandığınız rampayı karşınıza almış olarak bulacaksınız. Motorunuza atlayın ve gazlayın. Çukurdan uçup, daha önce park ettiğiniz kaldırımın önüne tekrar park edin. Motordan inin, kaldırımı çıkın ve caminin girişinin karşısındaki büyük ahşap tekerleğe doğru koşun.

Bu noktadan sonra kapıların açılması için pek fazla zamanınız kalmadı. Yanındaki kapıyı açmak için tekerleği üç kez çevirin. Chambers of Tulun'dan çıkıp Citadel Gate'e ilerlemek için çabucak önünüzdeki duvardan yukarı tırmanın ve sonra arkasındaki merdivene.

Altınızdaki kata düşün. Yerde yatan adama doğru ilerlediğinizde ara sahne gösterilecek. Yeniden bir ara sahne gösterilene kadar ilerleyin. Kontrolleri kazanır kazanmaz, canavarın yanından geçerek, güney'e doğru koşun. Birkaç köşeyi geçtikten sonra hafif mavi bir ışıkla aydınlanan bir alana varacaksınız. Batı duvarındaki kaldırımdan içeri girin.

Ortasında bir ip olan meydanın yanındaki Kuzey duvarındaki bloğu bulun ve üzerine çıkın. Bir ara sahne girecek. Üzerinde üç adet kol bulunan Kuzey duvarına doğru ilerleyin. Ortadakini çekin ve odanın Güneybatı köşesindeki kenarın ucuna zıplayın. Kolu çekin ve tekrar üç levyenin bulunduğu alana düşün. Bu sefer sağ ve soldaki kolu çekin ve size en yakın kutunun yana kayıp altındaki deliğin ortaya çıkmasını gözleyin. Kendinize en uzak noktada bulunan delikten aşağıya doğru düşün. Koridorun içerisinde bir kol boşluğu bulacaksınız. Ama levye (Crowbar) de işinizi görecektir.

Levye'yi kullanın ve diğer kutunun önündeki kapıyı açın. Yukarı çıkın ve diğer kutunun yanına gidin. Switch yapın. Bu iki şeye sebep olacaktır: Tepenizde bir kapı açılacak ve çekirgeler saldıracak. Sizi canlı canlı yemeden önce hemen oradan yukarıya çıkın. Açık kapıdan içeri ve koridordan yukarı devam edin. Tepede, size kullanmanız gereken ipi gösteren bir ara sahne girecek. Koşarak ona doğru zıplayın ve yakalayın. Yolun karşısındaki Güney duvarındaki kenara doğru salınarak atlayın. Şimdi, Doğu'ya doğru dönün ve küçük çatı'ya doğru koşarak zıplayın.

Bulunduğunuz çatıdan daha yukarıdakine zıplayın ve bir sonrakine de koşarak zıplayın. Güney'e dönün, zıplayın, ve yolun karşısındaki duvarı yakalayın. Duvarın solundan salınarak ilerleyin ve altınızdaki platforma düşün. Yüzünüzü Doğu'ya doğru dönün, zıplayın ve karşınızdaki platformu yakalayın. Lara'yı yukarı çekin, yüzünüzü Güneybatı'ya çevirin ve daha sonra geniş bir oyuğun önündeki platforma doğru koşarak atlayın. Salına salına sağa yanaşıp bir sonraki platforma düşün ve arkanızı dönün. Güneybatı yönünde altınızda kalan çatının üzerine doğru zıplayın. Güney'e doğru dönün ve turuncu bir ışıkla aydınlanan oyuğu bulun. Ona doğru koşarak zıplayın ve oyuğu yakalayın. Koridorun içinden devam edin ve sonuna geldiğinizde sağınızda kalan yanmış jipin bulunduğu alana doğru koşarak atlayın.

Burada, jipin arkasında Nitrous Oxide Canister'ı bulacaksınız. Motorsikletiniz için bu gerekli. Güney'e dönün ve uzaktaki taksiye doğru çukurun üzerinden koşarak atlayın. Patlamalardan uzak durarak caddelerden koşarak ilerleyin ve Çavuş Azziz in yanına dönün. Ara sahneden sonra, Azziz'in arkasındaki oyuğun içine doğru yukarı tırmanın ve Chambers of Tulun'a geri dönün. Merdivenden aşağıya düşün ve zeminden sağa dönün. Koridordan aşağıya doğru ilerleyin ve sonuna geldiğinizde yukarı tırmanın. Caddeye ulaştığınızda motorunuzu bulacaksınız. Rampadan yukarı Kuzey'e doğru ilerleyerek Trenches bölümüne geçin.

Trenches

Rampayı motorunuzla çıkar çıkmaz, motordan inin. Doğuya yönelin ve palmiye ağacının önündeki merdivenden yukarı tırmanın. İçinde birkaç kutunun ve bir otomatik makinelinin bulunduğu odaya gelene dek sokakta ilerleyin.



CHAMERS OF TULUN: Havanın değişimine bakın.



CHAMERS OF TULUN: Tam karşınızdaki ip, sizin bu camiden çıkış biletiniz.


CHAMERS OF TULUN: Bu muhafız benim ve Lara'nın sinirini yeterince bozdu. Ya sizin?

Kutuların ardına gizlenin. Odanın arkasına doğru çömelerek yürüyün, odanın doğu duvarında karşınıza bir kutu çıkacak. Bu konumunuzdan, silahın hemen arkasındaki gaz kutusunu vurup havaya uçurabilirsiniz. En yüksek kutuya çıkın ve kuzey'e dönün. Kuzey duvardaki açıklığa koşup zıplayın, ve tutunun. Sonra kendinizi yukarı çekin.


TRENCHES: Motorunuza kurduğunuz Nitrous karışımını kullanmak için, ipte salınımı sağlayan tuşa basmanız gerekiyor.

Delikten aşağı atlayın, ve aşağıdaki koridordan devam edin. Çömelerek batı duvarındaki geçitten geçin. Bu geçitte ilerlerken, bir adam size makineli tüfeğiyle ateş edecek, üzerinize isabet edecek iki buhar da size fazlasıyla zarar verecek. Oradan mümkün olduğunca hızlı çıkın ve buharlara dikkat edin. İşte birkaç sağlık şansı kullanmanın tam zamanı. Buharlardan sıyrılır sıyrılmaz o kötü adamı da öldürün. Tünelden çıkın, kuzeye dönün ve bir sonraki bölgeye ilerleyin. Yüzünüzü batı kapısına dönün ve yukarıdaki yarığa doğru tırmanın. Etrafından dolanıp makinelinin yanındaki gaz tankını vurun. Arkadaki adamı da vurun. Tekrar aşağı atlayın ve arkadan çömelerek yürüyüp sokağa çıkın.

Kuzeye doğru ilerleyin, kavşaktan da doğuya yönelin. Bu yol sola doğru kıvrılırken, sağ tarafınızda çömelerek girebileceğiniz bir yarık göreceksiniz. Weapon Key Code için buradan içeri girmeniz gerekiyor. Bunu da alın ve tekrar sokağa çıkın. Dümdüz ilerleyin, yukarı zıplayıp çıkıntıya tutunun. Buhardan uzak durarak tutunduğunuz yerde sağa doğru kayın, yanmakta olan cipin yanına atlayın. Motorun üzerinde crowbar'ı kullanın ve Valve Pipe'a ulaşın. Inventory'nizde Valve Pipe ile Nitrous Oxide Canister'ı birleştirerek Nitrous Oxide Feeder elde edin. Aynı yoldan geri dönerek motorsikletinizi bulun ve Nitrous Oxide Feeder'ı kurun. Böylece Sprint düğmesine bastığınızda motorsikletinize Nitrous hızlanması kazandırabilirsiniz. Motorunuzla Chambers of Tulun'a geri dönün. Sola doğru sürün ve geniş yarığa gelmeden sağdaki merdivenlerden görene kadar etrafınızda dönün. Nitrous'u kullanarak yukarı tırmanın, binanın içine giren rampadan yukarı çıkın. Motordan inin ve açıklıktan yukarı tırmanın, kapıdan içeri girin. Kötü adamı vurun, ve rampadan aşağı inin. En altta kuzeye dönün, ve koridorun sonundaki odaya girip meşaleyi alın. Odadan çıkıp buraya geldiğiniz rampanın sağındaki rampalı koridordan yukarı çıkın. Duvarlarından birinde merdiven olan platformun altında dar bir koridor girişi var, içeri girin. Köşeyi dönün ve çelik kapıyı bulun. Açın ve içeri girin, içerdekini haklayın ve meşaleyi yakın. Yanan meşaleyi dışarı çıkarın. Merdivenli platformu gören rampaya tekrar çıkın. En üstte, Action tuşuna basarak meşalenizi kaldırın ve su fıskiyesini harekete geçirin. Hemen yanınızdaki kapı açılacak, içeri girin. İçerdeki kaldıracı itin. Bu büyük çelik bir kutuyu harekete geçirecek ve suyu kesecek.

Şimdi, doğru dışarı çıkın. Kuzey duvarındaki koridora yönelin. Harekete geçirdiğiniz çelik kutu, şu anda meşaleyi almış olduğunuz odada duruyor. Kutulardan yukarı tırmanın ve koşarak zıplayıp doğu duvarının üstündeki yarığa tutunun. Oyuğun öbür tarafından aşağı atlayın. Kuzeye, çelik, gri, üzerinde X yazan kutuya doğru yönelin. Bu kutuya ateş ettiğinizde kırılarak açılacak ve ardında bir geçit be-

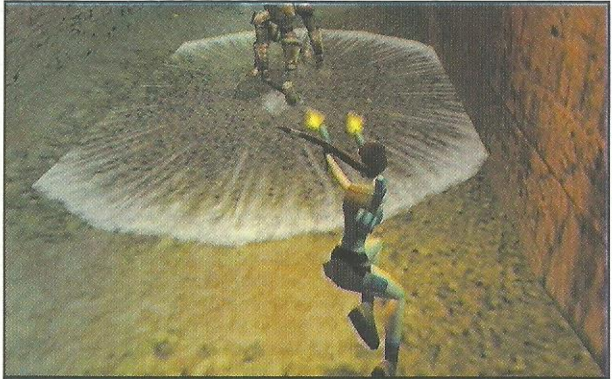
lirecek. Revolver/LaserSight'ı kullanarak kilidi vurun, ve sonrada açık geçitten geçin. Geçidin ardında duvarda bir deliğin içinde duran Roof Key var. Onu alın.

Kaldıracın olduğu odaya gidin, kaldıracın solu yerine sağından geçin ve sarı şeritlerin olduğu açık kapıdan geçin. Motorsikletinize giden koridoru takip edin. Motora binin ve Chambers of Tulun'u geldiğiniz yoldan terk edin. Rampayı çıkın ve motordan inin. Sağda, kuzeydeki yeşil ışıklı merdivenlere ilerleyin. Merdivenlerdeyken sağa dönün ve bloklardan yukarı çıkın, güneye yönelip sıçrayarak hemen önünüzdeki kola tutunun. Bu şekilde tavanı aşağı çekmiş olacaksınız.

Yukarı zıplayıp tırmandığınızda karşınıza çömelerek yürüyebileceğiniz bir geçit çıkacak. Sonuna kadar ilerleyin delikten aşağı atlayın. Deliğin içinde çömelerek yürüyebileceğiniz bir geçit daha var. Bu geçitten geçmeden önce bir çıkıntı üzerinde duran bir kaya parçası arayın. Revolver/LaserSight'ınızı kullanarak bu engeli ortadan kaldırın. Çıkıntıdan aşağı sarkıp, tutnarak sola doğru kayın, ve köşeyi dönün. Durumunuz güvenli olduğunda, kendinizi sokak lambasının hemen yanında duran çıkıntının üzerine bırakın. Güneye yönelin ve sıçrayıp tavana tutunun. Öteki tarafa geçmeye çalışırken size bir çekirge sürüsü saldıracak.

Bir sonraki çıkıntıda, diğer alana geçin. Kötü adamı öldürün, sağa dönüp Roof Key'i kullanarak kapıyı açın. Sonraki çıkıntıya çıkın, Kuzeye dönün ve koşarak zıplayıp önünüzdeki çıkıntıya tutunun. Tutunarak sola doğru kayın, zamanı gelince kendinizi yukarı çekin ve yukarıdaki kısa koridordan devam edin. Bir bloğa tırmandığınızda, Kuzey duvarındaki küçük deliği fark edeceksiniz. Revolver/LaserSight'ı kullanarak uzaktaki düğmeyi vurun.

Tekrar aşağı atlayın ve motorsikletinize binin. Batıya sürün ve köşeyi dönün, karşınıza iki merdiven çıkacak. Sağdaki merdivenlerden yukarı çıkın ve atlayış yapmak için Nitrous tuşuna basın (bu arada solda kalmaya çalışın böylece merdivenlerden sonraki dar geçitten geçebilirsiniz). Atlayışı yaptıktan sonra motorsikletinizden inin ve Doğudaki duvara doğru yürüyün. Zıplayın ve merdivene tutunun, açıklığa doğru tırmandıktan sonra Trencehes'tan çıkmak için koridoru kullanın.


TRENCHES: Tüh, Chamers Of Tulun'da bizi hala bir muhafız beklediğini unutmuşum. Acele edip oradan uzaklaşmalıyım.

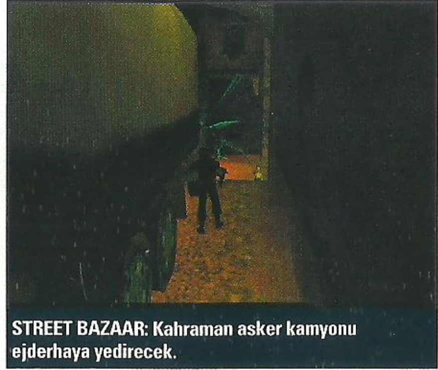
Street Bazaar

Merdivenden aşağıya atlayın. Adama doğru gidin ve animasyonu seyredin. Sonra adamın verdiği mayın patlatıcıyı alın. Masaya doğru ilerleyin ve tutacağı (handle) alın. Arabanın arkasına gelin ve krikoyu alın. Güneye doğru ilerleyin ve kapıyı açmak için kırmızı düğmeye basın. Koridordan ilerleyin ve merdivenden çıkın, solda bir Medipack bulacaksınız. En tepeye vardığınızda, zıplayın ve tavanı tutun. Sağa doğru ilerleyin ve en sonra atlayın. Güneye dönün ve yukarıdaki aralığa zıplayın ve girin. Odaya geldiğinizde güneye bakan duvarın tepesine çıkın ve Inventory'nizi açarak kriko ve tutacağı birleştirin. Bu kriko ile tavan kapısını açın ve içeri girin. Yıldırıma dikkat ederek arkasındaki kutuyu itin ve çekin. Daha sonra üzerinde tahta sepet olan makineyi çekin ve itin, yıldırımı engelleyin. Köprüyü geçin ve sonundaki merdivene zıplayın. Soldan kayın, köşelerden doğru tavandaki çıkıntıya gelin.


STREET BAZAAR: Bu ejderha tarzındaki yaratıkla ben hiç uğraşmadım, size de uğraşmayın.

Şimdi merdivenin yanındaki aralığa tırmanın ve rampadan aşağı düşün. Koridordan doğuya doğru gidin ve odaya gelin. İlk kesişimden sağa dönün ve ahşap rampadan, içinde sandıkların olduğu odaya kadar ilerleyin. Rampa aşağı batı yönünde ilerleyin ve başsız askerden mayınların yerini gösteren işareti alın. Inventory'nize girin ve mine detonator ile mine position data'yı birleştirin. Yine rampayı çıkın ve müziği duyun. Karşınıza çıkan boğadan kurtulmak için, odanın güneydoğusuna doğru kaçın ve boğanın sandıkları parçalamasını sağlayın. Açılan geçitten yukarı çıkın ve sola dönüp kötü adamı öldürün ve devam edin. Bir sonraki sola dönüşten gidin ve Street Bazaar'dan çıkın. Batıya doğru ilerleyin sağa sapın ve ilk merdivenlerden çıkın. Cadde boyunca sırasıyla, iki sol, iki sağ dönüş yaparak ikinci merdivenleri bulun. Yukarı çıkıp doğuya ilerleyin ve kum tepesine gelin. Doğuya bakan duvardaki kuma gömülmüş bloğun üzerine çıkın ve açınızı ayarlayarak doğuya bakan duvarın üzerindeki çıkıntıyı yakalayın. Merdivenden çıkınca yine Street Bazaar'a geleceksiniz. Arabanın olduğu yere gelin ve bu sefer, doğuya bakan kapıdan girin. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve kötü adamı öldürün. Kuzeye gidin ve sola dönün. Kırmızı renkli tehlike işaretini görünce ilerleyin ve bölgeden çıkın. İleride birkaç tane daha tehlike işareti göreceksiniz. Bunlar mayın tarlasını koruyorlar. Mine detonator ile mayınları temizleyin ve ilerleyip kırmızı düğmeye basın. Bu sizin sağınızdaki güneye bakan duvarda bir kapı açacak. Kapıdan girince motorsikletinizi bulacaksınız. Motorsiklet ile kapıdan geçin ve sola ilerleyerek kötü adamı öldürün. Rampa yukarı çıkarak Citadel Gate'e gelin. İlerleyin ve Nitrous ile mayınları temizleyin. Sola dönün ve Sergeant


CITADEL: Dost kazığı dedikleri bu olsa gerek. Bir bu eksikti.


STREET BAZAAR: Kahraman asker kamyonu ejderhaya yedirecek.

Aziz'e doğru gidin. Animasyon sonunda Citadel için oyun yüklenecek.

Citadel

İlerleyin ve animasyonu seyredin. Güneye doğru ilerleyin ve devam ederek güneydoğu yönünde bulunan merdivenden çıkın. Koridorun sonuna doğru ilerleyin ve kolu çekerek, alt kattaki kapıyı açın. Odanın batısında kalan girintide bir meşale var. Onu alın ve yandaki duvarda yanan meşale ile yakın. Alt kata geri dönün ve yukarı zıplayarak, yanan odanın üzerinden geçen halatı yakın. Kolu çektiğinizde alt katta açılan ahşap kapılı odaya geri dönün ve yerde açılan gedikten aşağı inin. Burada biraz dolaşınca animasyon başlayacak. Soldaki çıkıntıya atlayın ve oradan da soldaki merdivenin üzerindeki diğer çıkıntıya atlayın. Sonra çıkıntının batıya bakan kenarına arkanızı verin ve aşağı sarkın, ve bir alt kattaki açıklığa tutunun. Sola kayın ve bir alttaki çıkıntıyı tutun. En sağa kayın ve bir alttaki çıkıntıya düşün. Sağa kayın ve girintiden içeri tırmanın. Diğer taraftaki suya girin ve kuzeye doğru yürüyün. Dar alanda zıplayın ve aralıktan sürünün. Aşağıya doğru ilerleyin ve platforma inin. İner inmez ters zıplama ve düz zıplama yapın ve kuzeye bakan duvardaki çıkıntıyı yakalayın. Sola gidin ve üzerinde durabileceğiniz bir noktaya çıkın. Dönün ve güneye bakan çıkıntıya zıplayıp tutunun. İndiğiniz yerin solunda merdivenleri göreceksiniz.

Merdivenleri çıkarken kötü adamları öldürün. Rampaya gelince devam edin ve kolu çekin bu arada gelen adamı da öldürün. Kolun yanındaki delikten aşağı atlayın. Kuzeye gidin ve iki ayrı merdivenden geçtikten sonra animasyonu seyredin. Odaya gelince ortada duran dört süslü masa göreceksiniz. Masaların üzerinde yazan yön harflerine uyarak, masaları doğru yönlere doğru itin veya çekin.

Masalar yerlerine oturunca odanın batı tarafındaki kapıları açılacak. Buradan girin ve koridorun sonundan suya atlayın. Güneye bakan duvarın altındaki aralıktan dalın ve odanın tavanındaki düğmeye gelinceye kadar ilerleyin. Bu düğmeye basarak başka bölümdeki bir kapağı kapamış olacaksınız. Suya ilk girdiğiniz yere geri dönün ve kuzeye bakan duvardaki gedikten girin. Su altındaki koridordan yüzeye çıkacağınız yere gelin ve çıkın ve güneye bakan duvarın altından girin. Rampadan çıkın ve masaları yerleştirdiğiniz odaya girin. Doğu tarafındaki duvardan girin ve iki adam tarafından korunan kolun olduğu odaya gelin ve adamları öldürüp kolu itin. Kol, su altındaki ana bölgedeki bir borunun içinde bulunan kapağı açacak. Masaların olduğu odadan kuzeye gidip, su altına dönün ve Batı tarafındaki koridor aralığına tırmanın. Koridordan devam edin ve karşınıza gelen kolu itin. Bu kol, ana su altı bölgesinde duran borunun yanında bir kapak açacak. Odaya geri dönün ve kuzeye bakan duvardaki aralıktan dalın. Bu bölgede bir miktar su çekilmiş olacak, bu sayede koşup koridorun sonundaki halatı çekebilirsiniz. Halatı çektikten sonra, dışarı tırmanın ve çıkacak kötü adamları öldürün. Sonra doğuya bakan duvardaki kapıdan girin. Kısa koridorun sonunda zıplayıp, doğuya bakan duvarın üzerindeki aralıktan sürünün. Bu bölgenin arkasına sarkınca iki savaşçı iskelet ile karşılaşacaksınız. Bu iskeletleri öldürmeye çalışmayın, onları kullanacaksınız. Tahtaların üzerinden koşun ve önünüzü tıkayan kalaslara gelince iskeletleri bekleyin. Tam size saldıracaklarken ters zıplayın ve böylece iskeletlerin kalasları parçalamalarını sağlayın. Açılan yerden girin ve koşun. Kuzeye dönün ve iki sıra meşalelerin ortasına gelince animasyonu seyredin. Buradan Sphinx Complex'e geçilecek.

Sphinx Complex

Hiç vakit kaybetmeden harekete geçin. Silahınızı çekin ve çamurlu yoldan aşağı inin. İleride iki haydut göreceksiniz. Çelik kapının yanındaki nöbetçi gümüş bir anahtar tutuyor. Anahtarı kullanarak devam edin. Bir sonraki alanda birkaç kötü adam ve kum kayasından yapılmış iki duvar tarafından oluşturulan küçük bir yol göreceksiniz. Adamları öldürün ve duvarlardan birinin üzerine çıkın. Duvarlar iki derin çukuru çevreliyor. Bu çukurlara düşerseniz anında ölürsünüz. Her birinin sonunda bir kol var. Dikkatlice koşarak kenardan zıplayın ve kolları çevirin.

Kollar çekilince duvarların arkasında bir kapı açılacak. Kapıya ulaşmadan önce başka bir haydutla daha karşılaşacaksınız. Haydudun geldiği yerin karşısındaki çıkıntıdan cephaneyi almayı kesinlikle unutmayın. Artık Sfenks'in içindesiniz. İlk önce sağdaki büyük delikten ilerleyin. Deliğin sağ alt köşesindeki küçük yokuştan aşağı kayın, küçük bir platforma çıkacaksınız. Buradan bir sonrakine çapraz bir zıplama yapın ve küçük eğimli çıkıntıya doğru yine çaprazlamasına koşarak zıplayın ve orayı yakalayın.

Kapı içerden kilitli olduğundan Sfenks'in arka bacağına geçemezsiniz. Tek şansınız sonraki boşluğu aşmak. Sol köseden kenara doğru yürüyün ve olduğunuz yerden zıplayarak aşağıdaki platforma inin. Yakınınızda düşmanlar var bu yüzden silahlarınızı çekip nişan alın. Devam etmeden önce büyük sağlık çantasını alın. Daha sonra koşarak çapraz bir atlayış yapın ve ilerdeki platforma ulaşın. Lara'yı yukarı çekin ve kapıyı tekmeleyerek girin. Buradaki sandıkları vurarak parçalayabilirsiniz. Birinde Uzi cephanesi çıkacak. Odanın sol duvarındaki boş rafların yanında sağda daha büyük bir raf var. Bu rafı ittirerek duvardaki küçük bir parmaklığı açığa çıkarabilirsiniz.

Parmaklığı vurarak parçalayın ve içeri girin. Diğer tarafa ulaşınca durun ve silahlarınızı çıkartıp ateş edin ve dışarı çıkın. Bir haydut size ateş etmeye başlayacak, onu temizleyin ve koruduğu kolu çevirin. Kolu çevirince bir giriş açılacak ve iki haydut içeri dalacaklar. Olduğunuz yerden teker teker onları da temizleyin. Etraf temizlenince odanın etrafına dağılmış üç sandığı vurun. Bir tanesinden metal blade çıkacak. Henüz işiniz tamamlanmadı. Anlaşılan sağda duvarın arkasındaki büyük rafların altında bir şeyler var. ilk olarak soldaki rafı çekmeniz gerek.

İlk önce rafı yapabildiğiniz kadar çekin da-



SPHINX COMPLEX: Mezarı kazarken dikkatli ol Lara, mezar senin mezarın olabilir.

ha sonra duvardan diğer tarafa doğru ittirin. Sağdaki rafı çektiğinizde gizli bir Shotgun'ı bulacaksınız. Geri dönüp dışarı çıkın. Yeniden Sfenks'in arka bacağının yanındasınız. Daha önce yaptığınızı tekrar etmeniz gerek. Bir kez daha soldaki boşluğu aşın, kenardaki küçük yokuştan aşağı inin ve platforma doğru çapraz bir atlayış yapın. Bir kez zıplama daha ve dışarıdasınız.

Şimdi Sfenks'in ön tarafına gitmeniz gerek. Sonraki boşluk sizi zorlamayacak. Sol köşedeki yokuştan aşağı inin, ve diğer tarafa geçmek için platformların üzerinden koşarak zıplayın. Yukarı zıplayıp çıkın ve yola devam edin.

Büyük çamurlu yol Sfenksin önünden kıvrılmakta. Kamera açısı size Sfenksin bacakları arasındaki bir mezar taşını gösterecek şekilde değişecek. Küçük bir filmden sonra mezar taşının yanından ayrılın ve sağ bacağa doğru ilerleyin. Sağ köşedeki çıkıntıya atlayın ve karşıdaki düzlüğe koşarak zıplayın. Diğer tarafta iki kötü adam sizi karşılayacak. İkisini de temizleyin, tırmanın ve duvarın karşısında solda duran iki sandığı parçalayın. Dikkatli bakarsanız sandıkların olduğu yerde tahta bir sap göreceksiniz. kolu alın ve "inventory"nizdeki metal blade'le birleştirip bir çeşit kürek elde edin.

Platformu kullanarak Sfenksin bacağına sıçrayın. Diğer taraftan aşağı atlayın. Mezar taşının karşısındaki yumuşak, çamurlu bölümü kazın. "Action" tuşuna basın Lara küreği kullanacaktır. Kazdığınız çukura atlayın, gizli bir giriş bulacaksınız. Bir işaret fişeği kullanın ve aşağı doğru devam edin.

Underneath the Sphinx

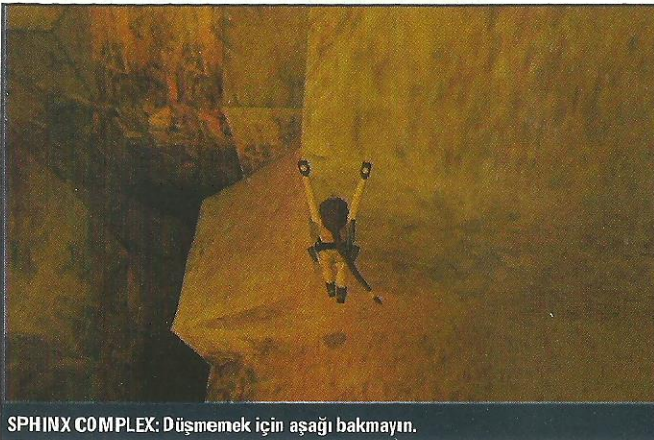
Bu bölümde biraz bulmaca çözmekle uğraşacaksınız. Silahlarınızı çekin ve kafanızın üzerinde dolaşan yarasaların işini görün. İlk kapıdan geçince, arkanızdan kapanacak. İleride Mağara benzeri büyük odada iki boğa heykeli ve onların arkasındaki duvara yerleştirilmiş üç taş tablet var. sağınızda ve solunuzda açık kapılar ve dışarıda duvarlarda da kollar var.

Sağdaki boğaya doğru ilerleyin. Yaklaştığınızda boğa ayağa kalkacak. Tam bu anda geriye doğru takla atın ve onu geldiğiniz yöne doğru çekin. Boğa sizi takip edecek, koşun ve kapılardan birine doğru yönelin. İçeri doğru koşun ve yuvarlanıp dönün, bu sayede üzerinize doğru gelen boğayı görebileceksiniz. Boğa içeri girer girmez üzerinden zıplayın ve dışarı doğru koşun. Kapıdan geçer geçmez kolu çekin. Eğer yeterince çabuk davranabildiyseniz boğa içeride hapis kalacak.

Eğer ilkinde başaramadıysanız aynı taktiği başarana dek uygulayın. İlkini yakalayınca ikincisinide aynı taktikle diğer odaya kapatın. Sola dönüp odanın batı holüne doğru yürüyün ve ölü maceracıların ardında bıraktıkları şeyleri karıştırın. Birkaç işaret fişeğinin yanında, meşalenin hemen altında bir parça kağıt bulacaksınız. Kağıdı "inventory"nizde incelediğinizde bazı hiyerogliflerin alfabetik karşılıklarının yazılı olduğunu göreceksiniz.

Kuzey duvardaki taş tabletlere kazınmış olan hiyerogliflere bakın. Aslında onların basabileceğiniz düğmeler olduğunu anlayacaksınız. Geçit odasına açılan kapıyı sadece tek bir dizi açıyor. Diğer tüm kombinasyonlar tuzak odasını açacaktır. Doğru diziz "A", "I", "Q" (sağ, sol, orta). Bu batı holdeki orta kapıyı açacaktır. Kapıdan geçin, bu odalardan herhangi birine girdiğinizde son derece dikkatli olun çünkü her birinin zemininde görülmesi son derece güç ölümcül çukurlar var. bu sefer karşınıza çıkanı geçmek için, en kenara dek yürüyün ve olduğunuz yerden karşıya zıplayın.

Karşı tarafa geçtiğinizde hemen çok fazla ilerlemeyin; yolun eğimi sayesinde gizlenmiş ikinci bir çukur var. ilk önce etrafınızdaki yarasaları temizleyin, sonra sol duvara iyice yanaşın kenara dek gelip karşıya doğru yerinizden yapacağınız bir atlayış sizi güvenle karşıya geçirir. Bu odanın batı ve doğu duvarlarında dört oyuk var. her bir oyuğun üstünde parıldayan renkli delikler var. Dürbünü seçin ve "action" tuşu ile birlikte L2 düğmesini kullanarak bazı hiyeroglifleri açığa çıkartın. Her dört deliğin farklı bir serisi var.



SPHINX COMPLEX: Düşmemek için aşağı bakmayın.

Her bir kombinasyon ana holdeki dört odadan birini açar. Bu odalar bu bölümden çıkmak için gereken doğru anahtarları barındırıyorlar. Çukurları aşarak geri dönün ve taş tabletlere gidin

"A", "Q", "I" (sağ, orta sol) sırasıyla kodu girin ve ana holde sağdaki (kuzey) kapı açılsın. İçerideki yarasaları hallettikten sonra sağ duvardaki çıkıntıya sıçrayıp çıkın. Buradan tam kenara dek yürüyün ve platforma doğru koşarak zıplayın. Çukurdan dışarı zıplayın, yarasaları temizleyin ve ilk anahtarı ele geçirmek için yola çıkmaya hazırlanın. Çıkmaz yolun sonunda doğu, güney ve kuzey duvarlarda sürünerek geçebileceğiniz üç dar geçit var. ilk olarak sağdakine girin. İçerisi oldukça karanlık ve dar yollar boyunca çökerek sizi ölümcül kazıklara yuvarlayan bir çok platform var. Eğer varsa burada işaret fişeklerinizi kullanmak en iyisi.



UNDERNEATH THE SPHINX: İşte zorlu bir muhafız daha, silahı tıpkı Stargate filmindekilere benziyor.

İçeri girince ilk olarak (doğu)sola dönün. Şimdi sağa (güney) dönün ve rampadan yukarı çıkın. Yukarıda sola (doğu) dönün ve içinde bir kolun bulunduğu odaya ulaşın. Kolu çevirmek bu odanın girişinde bulunan bir geçidi açacak. Geldiğiniz yoldan çıkmaza geri dönün ve bu sefer kuzeydeki dar geçitten girin. İlk kavşaktan sola (batı) dönün. Sağdaki yola girmeden düz devam edin ve sola (güney) dönün. Bu yol bir çıkmaz ama kırmızı anahtarı "Stone of Maat"ı burada bulacaksınız. Anahtarı geri alın ve eski çıkmazınıza geri dönün. Buradaki son dar geçit gizli bir bölüme açılıyor. İçeri girin ve ilk sağa (güney) dönün.

Bu yol çöken bir bölgeye açılıyor ama burada kazılar yerine içinde "Grenade Gun" bulunan küçük bir odaya iniyorsunuz. Bu odadan çıkın ve taş tabletlerin yanına geri dönün. Bu sefer "Q", "I", "A" (orta, sol, sağ) kodunu girin batıdaki odada solda (güney) bulunan kapı açılacaktır. Yolda karşınıza birkaç çukur daha çıkacak onları da aşıp karşıya geçtikten sonra en güçlü silahınızı çekin; mesela "Grenade gun"ı. Köşedeki havuzda dört adet timsah bulunuyor. Onları öldürdükten sonra sulu odaya girin ve bulmacayı bulup çözün. Yeşil anahtar odanın tam ortasında yeraltında ve kilitli bir parmaklık tarafından korunuyor.

Odada dört adet kol var. ikisi güney duvarda ve diğer ikisi kuzey duvarda. Sırasıyla hepsini çevirin sonuçta parmaklık açılacak. İçeride ödülünüzü yani yeşil anahtar "Stone of Khepri"yi bulacaksınız. Anahtarı alınca, doğudaki duvarda bulunan kolu çevirin. Bu bulunduğunuz odanın girişindeki bir kapıyı açacak. Taş tabletlere geri dönün ve "I", "Q", "A" (sol, orta, sağ) kodunu girin. Bu doğudaki odada bulunana orta (doğu) kapıyı açacaktır. Açılan odaya gittiğinizde duvarlarında kollar göreceksiniz.

Solda, kuzey duvarda bulunan üçüncü kolu çevirmekle başlayın. Bu girişe açılan kapıyı açacaktır. Yine sağınızda doğu duvarda bulunan üçüncü kolu çekin mavi anahtarı "Stone of Ra"yı bulacaksınız. Diğer kollar size sadece böcek kazandıracağından onları unutun. Bir kez daha taş tabletlere dönün ve "Q", "A", "I" (orta, sağ, sol) kodunu girin. Bu doğudaki odada sağdaki (güney) kapıyı açacaktır.

Çukuru geçmek için, meşalenin olduğu yerin hemen yanından zıplayın. Burada arkanızı dönüp aşağı sarkın ve çıkıntıyı yakalayın. Sonraki platforma ulaşana dek sarkmış bir şekilde ilerleyin. Sonraki odada suyla dolu bir çukur var. Çukura atlayın ve bir işret fişeği yakın ve derin bir nefes alın. Dalın ve ilk kavşağa kadar ilerleyin. Güneye yönelin, karşınıza çıkacak kavşakta hiçbir dönüş yapmadan güneye devam edin.

Geçit boyunca ilerleyin, kendinizi daha pek çoğuyla karşılaşacağınız içinde kollar bulunan odalardan ilkinde bulacaksınız. Sudan çıkın, kolu çekin ve suya dönün. Şimdi girişe geri döneceksiniz. Geçidi takip edin ve ilk kavşakta kuzeye doğru yüzmeye devam edin. İkinci kavşakta batıya dönün üçüncü ve dördüncüsünde yukarı dönün. Böylece girişe geri dönmüş olacaksınız. Derin nefes alın ve ikinci kolu bulmak için dalın. İlk kavşaktan güneye dönün. Yolu izleyin ve sonraki kavşaktan batıya dönün. Üçüncü kavşakta yukarı yönelin kendinizi ikinci odada bulacaksınız. Kolu çevirin ve suya atlayıp her şeyi tekrar yapmaya başla-

İlk kavşakta doğuya dönün. Sonrakinde yukarı çıkın. Üçüncü ve son kavşakta da yukarı çıktıktan sonra giriş bölümünde soluklanacaksınız. Bir kez daha dalın ilk kavşaktan doğuya sonrakindense güneye dönün. Geçit boyunca ilerleyin. Sonraki kavşakta güneye dönün, diğer kavşakta batıya yönelin. Son kavşakta yukarı çıkın ve üçüncü odaya ulaşacaksınız. Kolu çevirin ve suya tekrara dalın. Yine girişe döneceksiniz. İlk kavşaktan doğuya, ikincisinden kuzeye, üçüncüsünden yukarı, dördüncüsünden batıya, beşincisinden de yukarı dönün.

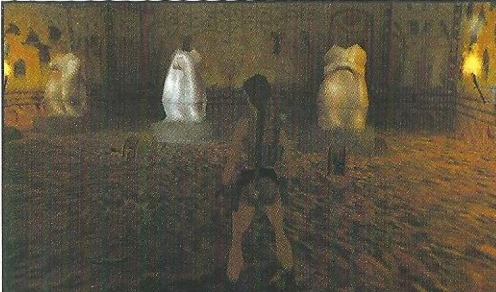
Nefes alın ve bir kez daha dalın. İlk ayrımda kuzeye dönün ve sonrakin de doğuya. Bu yol bir hiyeroglifin yanından geçip dördüncü odaya açılıyor. Kolu çekin, suya dalın ve ilk kavşaktan aşağıya ikincisinden yukarı dönün. Girişe döndünüz! Nefes alın ve dalıp ilkin kavşaktan doğuya dönün, sonrakinden yukarı yönelin ve yol boyunca ilerleyin. Bir hiyeroglifi geçtikten sonra son odaya geleceksiniz.

Kolu çekin ve odada açılan bir kapıdan menekşe rengi anahtarı "Stone of Atum"u alın. Suya dönün ve ilk ayrımdan batıya sonrakinden yukarıya ve en sonuncusundan yukarı çıkıp girişe geri dönün. Çıktıktan sonra taş tabletlerin bulunduğu odaya gidin.

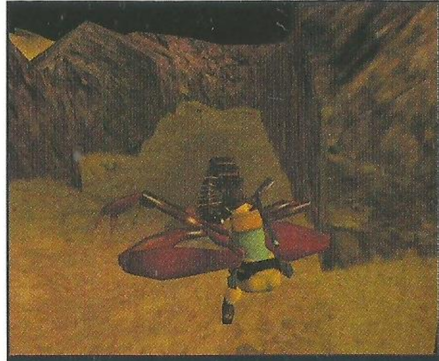
Artık tüm anahtarlara sahipsiniz, şimdi açmanız gereken kapının bulunduğu odaya gitme zamanı. Batıdaki odada tam ortadaki (batı) kapıyı geçtiğinizde oraya ulaşacaksınız. Karşınıza çıkan iki çukuru aşın ve odada anahtarları doğru oyuklara yerleştirmeye başlayın. "action" tuşuna bastığınızda doğru anahtar otomatik olarak yerleşecektir.

Açılan kapıdan ilerleyin. Köşeyi döndükten sonra bir yarık göreceksiniz. Zıplayın ve tavanı yakalayın sonra diğer tarafa dek ilerleyin. Diğer kapıdan geçmeden önce durun. Bu odada doğu ve batı duvarlardaki çıkıntılarda kutsal kitaplar ve içeri bir kez girdiğinizde tavandan aşağı inen keskin kazıklar bulunuyor. İlk önce soldaki çıkıntıya doğru hamle yapın oradakini alınca geriye doğru zıplayın ve ardından sağa zıplayın. Bu sayede Lara ikinci kitabın tam önünde olacak.

Derhal alın ve takla atarak dönün. Bu hamleleri diğer ikisi içinde yapın. Hepsini alıca yeni açılan kuzeydeki kapıdan çıkın. Bu küçük oda da birkaç tane gömülmüş tuzak var. Eğer üzerlerinden yavaşça yürüyerek geçerseniz bu tuzaklar size zarar vermeyecektir. R1 Tuşunu basılı tutun ve dümdüz yürüyerek çıkışa geçin. İleride atlanacak bir tane daha yarık ve vurulacak birkaç tane yarasa daha var bunları geçtikten sonra dümdüz devam edin bölümün sona ulaşacaksınız.


UNDERNEATH THE SPHINX: Atasözlerini dinlemekte fayda var, söz gümüşse sükunet altındır.


UNDERNEATH THE SPHINX: Suya su, ateşe ateş ve kuma kum, bu sahnede tıpkı beşinci elementi anımsatıyor.


MENAKAURE: Birazcık zehirden zarar gelmez.

Menakaure

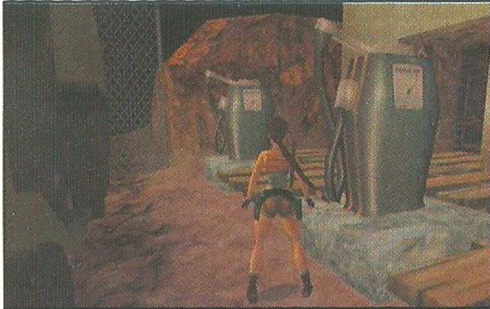
Soldaki rampadan yukarı doğru platformları tırmanın. Tavandaki gizli kapının tutacağının farkedeceksiniz. Yüzünüzü kuzeye dönün ve zıplayarak tutacağı tutun ve kapıyı açın. Bu sırada hiç tereddüt etmeden yukarı tırmanın çünkü yolunuz üzerinde dev bir akrep var. Ak-

rebi grenade gun veya revolver ile öldürün. Eğer bu sırada darbe alırsanız, küçük bir medipack işinizi görecek. Ama bir akrep daha var ve bunun için silahlarınızı hazır tutun. İlerideki bölgede Large medipack ve solda da, Revolver ammo var. Şimdi sağa doğru ilerleyin ve dar geçitten karşıya atlayın. Yolu takip edin ve soldaki dar geçide doğru zıplayarak atlayın. Buradan sağa doğru gidin ve üzerinize gelen büyük böceği öldürün. Uçurumdan atlamadan önce save etmenizde yarar var. Atladıktan sonra güneye dönün ve ilerideki platforma zıplayarak tutunun. Rampadan aşağı kayarken zıplayın ve bu sayede kenardaki kumların üzerine düşebilirsiniz. Buradan sola atlayın, şimdi güvenli olarak yerdesiniz. Uçan böceği öldürmek için güçlü silahlarınızdan birini kullanmalısınız. Binanın içinde dev bir akrebin bir muhafıza saldırdığını göreceksiniz. Burada iki durum var: Eğer iyi nişancı değilseniz muhafız ölecek ve akrebi öldürmek tamamen size kalacak. Ama eğer içeri girip çok çabuk bir şekilde akrebe kurşun yağdırırsanız, muhafız kurtulacak. Buradaki güzel animasyonu izleyin. Bu animasyonda muhafız size, hem güvenlik anahtarlarını hem de Armoury anahtarını verecek. Odanın köşelerini kontrol edin ve medipack ve shotgun ammo'ları toplayın. Sonra yeni anahtarlarınızla dışarı çıkın. Sağdaki uçurum, atlamak için çok uzak. O yüzden geldiğiniz yere geri dönecek bir yol bulacaksınız. Soldaki uçurumdan geri dönmek için, uçurumun sağındaki çıkıntıya zıplayın ve tutunun. Buradan sola doğru yavaş yavaş kayın ve önce köşeyi, ardından da uçurumu geçin. En son noktaya gelinceye kadar atlamayın. Buranın sonunda uçurumun diğer tarafına ve piramidin tabanına geleceksiniz. Uçurumun çıkıntısından atladığınız yerden sarkan bir blok göreceksiniz. Bu bloğa ve sonra da çaprazındakine tırmanarak, altı blokluk bir uzunluğa sahip olan, yürüyebileceğiniz bir yere geleceksiniz. Burada batıya doğru yürüyün ve karşıya zıplayarak atlayın. Piramitten aşağı kayacaksınız. Buradaki uçan böceği öldürün ve sola doğru, blokların sonuna kadar ilerleyin ve burada yüzünüzü piramide dönün. Şimdi tırmanmaya başlayın. Yukarı doğru iki blok tırmanabilmelisiniz. Bir blok sağa gidin ve sonra da başka bir üçlü bloğa daha tırmanın.

Sağınızda piramidin girişini göreceksiniz. Sağa doğru en uzağa kadar gidin, açılın ve gediğe koşarak zıplayın. Burada muhafızdan aldığınız anahtarları kullanın ve patikadan piramide girin. Sarkaçları dikkatlice geçin. Geldiğiniz odada bulunan merdivenler piramidin içlerine doğru derinleşiyor. Buradan inmeden önce, yarasayı öldürün ve sonra da tavandaki yıldıza lazer nişangahlı revolverinizle ateş edin. Merdivenlerin zemininde bir depo, bir yarasa ve birkaç tane mumya bulunuyor. Mumyalara takılmadan deponun içine atlayın ve piramidin derinliklerine giden delikten içeri süzülün. Bu kapı tavandaki yıldızı vurduğunuzda açılmıştı. Odadaki çukurun üzerindeki halatı kullanarak karşıya geçin. Karşınıza demir kazıklar ve birkaç yaratık çıkacak. Yaratıklara takılmadan ilk olarak sağdaki odaya girin. Burada yine kazık dolu çukur ve iki halat göreceksiniz. Rampadan çıkın ve tavandaki düğmeye basarak piramidin başka bir bölgesindeki bir kapıyı açın. Sonra soldaki patikaya girin. İki halatı kullanarak karşıya geçin. Bir sonraki patikanın tepesinde açılmış olan kapıyı göreceksiniz. İçeri girin ve bu sırada size doğru gelen muhafızı sağa sola zıplayarak ve ateş ederek öldürün. Sonra duvardaki yıldıza doğru yaklaşın ve crowbar ile içindeki Western Shaft Key'i çıkarın. Duvardan düşünce gizli bir pasaj açılacaktır. Buradan level'in başındaki merdivenli odaya geri döneceksiniz. Buradaki şimdi belli olan gizli geçidi göreceksiniz. İçeri girin ve aşağı kayın. Fazla gitmeden bir ışık yakın ve diğer geçidin içine girin. Bıçakların seslerini duyunca yere eğilin ve bıçakların size değmeden gitmelerini sağlayın. Şimdi ilerleyin ve tepeye çıkınca zıplayın ve kapıyı açın. Yine dışarıdasınız. Karşınızdaki iki akrebi öldürün ve güneye doğru ilerleyin. İleride göreceksiniz ki, muhafızdan anahtarı aldığınız yerden geçemediğiniz uçurumun diğer tarafındasınız. Şimdi sola doğru gidin ve piramidin yanındaki küçük oyuktaki düğmeye basın. Bu sayede piramitlerden birisinin tavanı açılacak. Uçurumun üzerinden piramidin soluna doğru ilerleyin. Buradan üstteki bloğa, oradan da sağ çaprazdakine atlayın. Şimdi zikzaklar çizerek tepeye doğru tırmanın. Tepeye gelince arkanızı dönün, geri atlayın ve çıkıntıyı yakalayın. Batıya bakan duvardaki merdiveni kullanarak piramidin en altına inin. Buradaki pasajı takip ederek zemindeki çukura gelin. Zıplayarak karşıya geçin. Bir sonraki çu-



MENAKAURE: Deliklerden bakıp hiyerogliflere bakın.



MASTABAS: Benzin depolarının arasında duran bidonu sakın unutmayın.



MASTABAS: Eh hayat zor, elmas artık aslanın ağzında.

kuru geçmek için, zıplayıp tavana tutunun, sonra da karşıya geçin. Sonraki çukurda bir sarkaç var. Bunu geçmek için duvarın en soluna yapışın ve koşarak atlamak için bir zamanlama yapın. Buradan sonraki köşede iki sarkaç daha var. Soldaki pasaj için endişelenmeyin, birazdan orada olacaksınız. Koridorun sonundaki çıkmazda, tavandan sarkan bir halat bulacaksınız. Bunu çekin ve başka bir yerdeki kapıyı açın. Çukurun ve sarkacın olduğu yere gelin ve sağdaki pasaja doğru dönün. Tavandan tutunarak ilerleyin ve yeni açtığınız kapıyı burada görün. Kapıdan girin ve kaymaya başlayın. Tam çukura girmeden önceki son saniyede atlayın ve diğer tarafta kaymaya devam edin. Düşerken deliğin etrafındaki çıkıntıya tutunmaya çalışın, aksi taktirde düşmeden dolayı yara alırsınız. Şimdi Sphinx'in altındasınız. Burası daha önce kazdığınız çukurdan girdiğiniz yer. Aşağıdaki kafeste sakin sakin duran dostlarınızı uyandırmadan bölgeden çıkın. Burada sadece kısa bir süre için bulunacaksınız. Daha önce kazdığınız çukurdan çıkın ve sağa doğru ilerleyin. Sağda ve aşağıda bulunan platforma atlayın ve uçurum üzerinden karşıdaki çıkıntıya zıplayın. Buradan güneye dönün ve küçük çıkıntıya doğru atlayın, oradan da zemine devam edin. Tam karşınızda çelik bir kapı olacak. Muhafızın anahtarları ile kapıyı açın ve girin. Artık Mastabas yolundasınız.

Mastabas

Öncelikle sola gidiyorsunuz. Etrafta dolaşan vahşi köpekler olduğundan şimdiden silahlarınızı çekmenizi tavsiye ederim. Kamyonun önüne doğru yol alın. Gözünüz bir çift benzin pompasına takılacak. Onların arasında bir benzin bidonu var; onu alın. Buradaki kapının anahtarları sizde yok. Bu yüzden güneye gidip doğu yönündeki ilk patikaya girin.

Patikaya girdiğiniz anda solunuzda kalan bir kapı göreceksiniz. Neyse ki bunu açabiliyorsunuz. İçeride biraz Revolver Ammo bulacaksınız; ayrıca zeminde bir de kapı var. Açıp içeriye atlayın. İlk kavşağa gelene kadar dar koridoru takip edin. Kavşağa varınca sola dönün. Koridorun sonunda duvarlarında üç aslan başı olan, meşalelerle aydınlatılmış küçük bir oda sizi beklemekte. Bu küçük bulmacayı çözmek için Lara'nın tabancasına ihtiyacınız olacak.

Eğer yakından bakarsanız, her aslanın ağzının içinde bir mücevher göreceksiniz. Lazerinizi kullanarak bütün mücevherleri vurun. Sonuçta bütün ağızlar kapanacak ve kuzey duvarında bir kapı açılacak. Diğer tarafta sizinle tanışmak için sabırsızlanan birkaç mumya bulunmakta. İster onlara bulaşmadan çevrelerinden dolaşabilir ister de birkaç el bombasıyla onları cehenneme yollayabilirsiniz. Ne yaparsanız yapın ama o kapıdan girip yerdeki boş Small Waterskin'i almayı unutmayın. Geldiğiniz yoldan çıkarak aslanlı odayı terk edin ve kavşağa geri dönün. Oraya varınca sola devam edin.

Koridoru yukarı doğru takip edin. Çıkmaz bir noktaya ulaştığı yerde Lara'yı zıplatıp tepenizdeki delikten dışarı çıkarın. Artık tekrar dışarıda olmalısınız. Bu küçük alandan çıkınca batı ve doğu yönünde uzanan iki vadinin ortasında olmalısınız. Köpeği öldürün ve sağdaki vadinin en kısa noktalarından birine koşarak atlayın. Tahtalarla kapatılmış girişi pompalınızla halledin. Kapıyı uçurduktan sonra içeri dalın. İçeride sizi bir çift yarasa ve bir köpek beklemekte. Onların işini bitirdikten sonra yerdeki gizli kapağı açın ve aşağı inin. Aynı olay burada da devam ediyor. Bu sefer sağa dönün. Koridorun sonuna varınca başka bir aslanlı oda bulacaksınız. Aynı işlemi tekrarlayın.

Başka bir kapı ve birkaç mumya daha; tabii bir de olmazsa olmaz Bag of Sand sizi bekliyor. Malları toparlayın ve kavşağa geri dö-

nün. Sağa (kuzey) girin ve bir sonraki kavşağa varana dek koridoru takip edin. Kuzeye gitmeye devam edin. Yol bir köşede sona erecek. Zıplayıp üstünüzdeki odaya girin, kapıyı açın, bariyeri vurun ve sonra dışarı çıkın. Dışarıya çıkınca başka bir vadiyle karşılaşacaksınız. Soldaki duvara doğru ilerleyin, yüzünüzü kuzeye verin ve kuzeybatı köşesindeki küçük çıkıntıya koşarak bir atlayış yapın. Bu sefer de bulunduğunuz yerin çaprazındaki düzlüğe koşarak bir atlayış yapın. Her ne kadar bu yol çıkmaz gibi gözükse de sağ tarafta bir oda sizi beklemekte.

Akrepleri öldürün, tuzak kapıyı açın ve aşağı inin. Koridoru ilk kavşağa kadar takip edin ve sağa dönün. Koridor en sonunda tıkanacak ve yerde bir yakılmamış meşale bulacaksınız. Elinizde meşaleyle kavşağa geri dönün ve dosdoğru devam edin. En sonunda başka bir aslanlı odaya geleceksiniz! Ama bu odanın içi düşman kaynıyor. Meşaleyi bırakın ve hepsini kevgire çevirin. Hazır tabancanızı çıkarmışken aslanların ağzındaki mücevherleri de halledin. İş bitince meşaleyi alıp açık kapıdan girin.

Bir sonraki odada birkaç yarasa ile üzerinde kaplar ve önünde birtakım semboller olan tartı benzeri üç adet zımbırtı var. Tartıların arkasında küçük bir havuz bulunmakta. Havuza girin ve Small Waterskin'i bir güzel suyla doldurun. Tartıların önüne geri gelin ve Lara'yı en soldakinin önüne yerleştirin. O tartının sembolü üç tane dalgalı çizgi. Su dolu Small Waterskin'i kullanınca Lara tartının üzerindeki kaba bir miktar su dökecek. En sağdaki tartıya gidin. Onun da sembolü bir piramit. Bag of Sand'i kullanın. Ortadaki tartının üzerinde ise bir güneş sembolü var. Bu sefer de Jerrycan'i kullanarak içindeki benzini kabın içine dökün.

Artık üç kap da dolu olmalı. Son şey olarak elinizdeki meşaleyi yakmanız gerekiyor. Meşaleyi alıp duvardaki herhangi bir yanan meşalenin önünde aksiyon tuşuna basın. Şimdi meşaleyi ortadaki tartıya götürüp tekrar aksiyon tuşuna basarak kabı içindeki benzini ateşleyin. Sonuç olarak soldaki duvarda bir kapı açılacak. İçeri girin. Eğer cephaneniz kaldıysa uyuz mumyaların işini bitirin ve daha sonra kuzey duvarından Northern Shaft Key'i levyenizle söküp çıkarın. Bölümün hehangi bir yerinde bir kapı açılacak. Odadan çıkmadan önce tabancanızı çıkartın ve hazır gelmişken duvarlardaki aslanları da hallediverin. Tartıların bulunduğu odaya geri dönün. Doğu duvarındaki yeni açılmış kapıdan içeri girin.


MASTABAS: Lara, ne olurdu sanki sende hanım hanım evinde otursaydın, bak işte başımıza birde şu devasa piramide tırmanma belasını çıkardın.


MASTABAS: Shaft Key'ler sizin için hayati bir önem taşıyor, dördünü de toplamaya bakın.

Burada da birkaç aslan kafası var. Ağızlarındaki mücevherleri vurun. Merdivenlerden yukarı çıkın, içerideki köpekleri öldürün ve ilk kavşağa kadar koridoru takip edin. Dosdoğru devam edin; yine bir çıkmaz yol ile karşı karşıyasınız. Yolun sonuna gelince tepenizdeki açıklıktan dışarıya çıkın. Alandan çıkıp sola dönün. Karşıya geçmek için soldaki platforma sabit bir atlayış yapın. Oradan soldaki patikaya çapraz bir şekilde koşarak atlayın ve en sonunda da güneydeki vadiye ölümcül bir atlayış yaparak bir yere tutunun. Sağ tarafta başka bir kapı daha var. Kapıyı kırıp içeri girin ve bir sonraki tuzak kapıyı kaldırıp açın.

Kavşağa kadar koridoru takip edin. Soldaki yolu boşverip ileri doğru gitmeye devam edin. Yol bir köşede sona erecek. Her zamanki gibi Lara'yı üstündeki delikten dışarı çıkartın. Bir köpek ve bir bariyer yolunuzu tıkamakta. Onların yolunuzdan kaldırmak için elinizden geleni yapın. Hemen bulunduğunuz alandan çıkıp karşınızdaki kapıya dalın. Tuzak kapıyı açın ve aşağı düşün. Her zamanki gibi koridoru ilk kavşağa kadar takip edin. Burada sola dönmenizi tavsiye ederim. Yeni açılmış kapıdan içeri girince üç maymun heykelinin sizi beklediği bir odaya gelmiş olacaksınız.

Heykellerin, eski atasözü "ne duy, ne gör, ne de konuş" ifade etmek üzere biçimlendiril-


MASTABAS: İşte kamufle edilmiş gizli kapak, bulması zor, ancak çabanız buna değecek.

diklerini göreceksiniz. Herbirinin önünde birtakım yuvalar bulunmakta. Bulmacanın olayı doğru maymunu seçip sağ taraftaki kapıyı açabilmek. Sizin maymununuz konuşmamayı tercih eden; levyenizi maymunun önündeki yuvaya sokun. Daha sonra bir çıkıntının üzerine zıplayın ve yukarıdaki düğmeye asılarak doğu kapısını açın. Bir sonraki odada birkaç mumya, doğu duvarından sökülmesi gereken bir Southern Shaft Key ve aslan kafaları sizi beklemekte. Hepsinin icabına bakın. Maymunlu odaya geri dönünce batı kapısının açılmış olduğunu göreceksiniz. İçeri dalın ve aslanların kafalarındaki mücevherleri vurun. İşiniz bitince batıdaki açıklıktan çıkın.

Koridoru yukarı doğru takip edin ve sonra birazcık aşağı doğru kayın. En aşağıya varınca birkaç blok yukarı tırmanarak rampadan yukarı çıkın. Artık bir sonraki bölüme giden yoldasınız.

The Great Pyramid

Yol bitene kadar koridoru takip etmeye devam edin ve daha sonra Lara'yı yukarı çekin. Odanın dışına çıkmanızı engelleyen bariyeri parçalayın ve sağ tarafta sizi bekleyen zibidinin icabına bakın. Buradaki vadiden geçmek için karşı tarafın güneydoğusundaki patikaya çaprazlama bir koşarak atlayış yapın. Yere inince hemen arkanıza dönün ve yolun karşısındaki kötü adamın işini bitirin. Kapıyı kırarak açın ve önünüze fırlayacak olan nöbetçiyi temizleyin. Silahınızın namlusu soğumadan odanın köşesindeki uçabilen kum böceğini de haklayın.

Odanın ortasındaki kamufle olmuş kapağı açın ve sonra içine atlayıp uca tutunun. Lara'yı duvarın tırmanılabilen kısmına kadar indirin. Silahı alıp geri çıkın. Odanın çıkışını tıkayan bariyeri uçurduktan sonra kapının tam arkasındaki Uzi'li zibidiyi temizleyin. Kapıyı açın ve sizi başka bir kötü adamın beklediği bir sonraki odaya girin. Daha sonra doğu kapısından geçin. Tekrar açık havadasınız. Bir tane daha bariyer ve odayla karşılaşacaksınız. İçeride iki tane başbelası kum böceği, hiçbir yere çıkmayan bir kapak, bir Uzi, bir havan topu ve Normal Ammo sizi yerde beklemekte. Onları istiyorsanız alın.

Artık büyük piramide girmenin zamanı geldi. Adeta vadiden fırlamış en kuzeydeki küçük platforma doğru yol alın ve karşıya geçmek için koşarak bir atlayış yapın. Soldaki küçük platforma doğru aşağı kayın. Şimdi hafif eğimli olan platforma ulaşmak için koşarak atlayıp karşı tarafta bir yeri yakalayın. Buradaki rampadan yukarı doğru yürüyün ve ilk bloktan yukarı tırmanın. Daha sonra çapraz sağdaki bloğa geçin ve oradan da bir sonrakine tırmanın. Doğuya yüzünüzü verip en uca kadar yürüyün. Ters bir zıplayışla mesafe açın ve daha sonra koşup atlayarak bir sonraki platforma geçin. Yere indiğiniz anda birkaç adım geri atarak piramidin yanından zıplayarak gelen kayadan paçayı kurtarın.

Sonraki iki hamleniz sağlam bloklara yapacağınız iki ardışık sabit atlayış olacak. Yalnız ikincisinde yuvarlanan kayaya dikkat etmenizi tavsiye ederim. İlerlemeniz için bir engel kalmayınca bir sonraki bloğa çıkın ve sonra yüzünüzü doğuya verip bir sonraki blok dizisi için iki tane daha sabit atlayış yapın. Daha sonra doğuya bir tane sabit atlayış yapacaksınız ama bu sefer ineceğiniz blok biraz eğimli olduğundan piramit boyunca aşağı kayacaksınız. Kayma olayınız bitince olduğunuz yerde kalın ki zıplayarak gelen kaya kütlesi canınızı yakmasın. Ortam sakinleşince altınızdaki büyükçe bloğa atlayın ve sonra yüzünüzü güneye verip koşarak bir atlayış yapın. Tabii karşı taraftaki kanyonun çıkıntısına tutunmayı da ihmal etmeyin. Sola dönün, kum böceğini öldürün ve daha sonra çıkıntının ucundan koşarak bir atlayış yapın.


MASTABAS: Giyotine benzeyen sarkaçlar sizi parçalara ayırmak için birebir.

Yine piramide geldiniz. Yüzünüzü kuzeye verip en sağa yürüyün ve daha sonra ters bir takla atın. Bulunduğunuz yerden koşarak bir atlayış yapın ve karşı tarafa tutunun. Bir sonraki bloğa tırmanın. Kısa rampayı çıkın ve üzerinde Large Medipack olan platforma sabit bir atlayış yapın. Buradan yüzünüzü kuzeybatıya verin ve çapraz bir sabit atlayış yapın. Devasa bir kaya kütlesi üzerinize doğru gelmekte! Zıplama tuşuna basıp Medipack'in olduğu platforma ters bir takla atın. Kaya gittikten sonra o


THE GREAT PYRAMID: Artık büyük mısır piramidine doğru yönelme vakti geldi.

bloğa tekrar atlayın. Sonraki iki tanesine geçmek için kuzeybatı yönünde çaprazlama bir sabit atlayış yapın. Eğer her bloğun ortasından atlarsanız bir probleminizin olacağını sanmıyorum.

Şimdi tam batıya sabit bir atlayış yapın. Daha sonra kuzeye doğru yürüyüp iki tane daha bloğa tırmanın. Yüzünüzü doğuya verip çürük kayaların arasındaki sağlam olanlarına kapağı atabilmek için iki tane ardışık sabit atlayış yapın. Bir sonraki kayadan kendinizi sakınmak için ikinci bloğun üzerinden ters bir takla atın. Kuzeye dönün ve sonarki iki bloğa tırmanın. Birkaç blok batı yönünde ilerleyin, iki kum böceğinin işini bitirin ve yolun sonundaki kayadan kuzeye tırmanın. Durmak zorunda kalana kadar batıya yürüyün. Geriye zıplayın ve bir sonraki bloklara koşarak bir atlayış yapın. Lara kaymaya başlayınca sakın endişelenmeyin; her şey olayın bir parçası.

Bir kere daha koşup atlayarak batı yönündeki iki bloğu halledin. Yere inince başka bir kum böceğiyle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Batıya sabit bir atlayış yaptıktan sonra yüzünüzü güneybatıya verin. Aşağıdaki taşa çapraz bir sabit atlayış yapın. Kuzeybatıya dönün ve sonraki taşa geçmek için bir kez daha çapraz bir sabit atlayış yapın. Bir sonraki blok dizisi için son iki adımı tekrarlayın. Daha sonra yüzünüzü piramide doğru çevirip üç basamak yukarı tırmanın. Kuzeybatıya bir sabit atlayış ve batıya iki tane ardışık sabit atlayış yapın. Ölüme çok yaklaştığınızı hissetmişsinizdir herhalde.

Amaç aşağıdaki güvenli topraklara ulaşmak. Bunu yapmak için batıya son bir kez daha koşarak bir atlayış yapın ve bırakın Lara piramit boyunca bütün yolu kaysın. Artık bölümü terk edebilirsiniz. Tebrikler!

Khufu's Queens Pyramids

Görünen o ki insan ve canavar arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Ama her ikisini de öldürmek daha mantıklı! Sahil güvenli hale geldikten sonra soldaki odadan aşağı ilerleyin. Buradaki sandıklarda pek çok malzeme var. Onları alın ve dışarıda, ilk odanın ilerisindeki ikinci odaya girin. Burada Armoury Key'i kullanacaksınız (Muhafızdan almış olduğunuz anahtar). Kapıyı açın ve sandıkları patlatarak içindekileri toplayın. Dışarıdaki dev akrebi öldürdükten sonra kuzeye doğru gidin ve uçurumun sol tarafından yürüyüp karşıya atlayın. Şimdi de kuzeybatıya doğru koşarak atlayın ve böylece sağ taraftaki patikaya konacaksınız. Buradaki akrebi revolver ile öldürün ve ilerleyin. Burası çıkmaz yol. Tek şansınız uçurumdan atlamak. En sondaki çıkıntıya kadar yürüyün ve koşarak karşıdaki platforma atlayın. Buradan sağa dönün ve bir yandaki bloğa atlayın. Böceği öldürün ve bir üstteki bloğa tırmanın. Bu defa sola dönün ve platforma atlayın. Ama atlarken asla (Grab) tutma tuşuna basılı tutmayın, bu Lara'nın zamanlamasını bozacaktır.

Bir sonraki blok biraz kuzeybatıda. Çıkıntıya yürüyün ve çapraz zıplama ile atlayın. Şimdi, karşıdaki kırık olan çıkıntının sağ altında yer alan ve zor görünen diğer çıkıntıya koşarak at-


THE GREAT PYRAMID: Düşen kayalar sizi bayağı uğraştıracak.

layın. Sağa dönün ve diğer platforma atlayın. Burada hemen revolverinizi çıkarın, çünkü önce çöl böceği, ardından da dev bir akrep gelecek. Eğer bu ikisini öldürürken dikkat etmezseniz uçuruma yuvarlanabilirsiniz. Sağdaki köşede çıkmaz bir yol göreceksiniz. Bloğu patikanın sonuna kadar itin ve piramidin solundaki gizli pasajı açın. İçerideki kapıyı açın ve aşağı sarkın. Düşmemeye özen gösterin! Piramidin içinde pek çok gizli geçit ve açılıp kapanan duvarlar ile dolu bir labirent sizi bekliyor. Duvarlardaki delikleri ise hiç ellemeyin. Labirenti kolay olarak geçmek için, her kesişimden sağa, her köşeden de sola ilerleyin. Bu şekilde müzik başlayana kadar devam edin. Karşınıza çıkan muhafızı öldürün. Odanın sonunda, üzerinde yıldız oyması bulunan bir duvar var. Buranın altında Shaft Key gizli. Yıldıza crowbar ile vurun ve gizli geçidi ortaya çıkarın. Burası level'den çıkışı sağlayan kapıdır. Şimdi düştüğünüz yere geri dönmeniz gerekiyor. Birinci kesişimden düz ilerleyin. İkincide sağa, üçüncüde de sola gidin. Sonra bir sola daha gidin ve meşalelerin bulunduğu bölümde olacaksınız. Buradan da sağa dönün. Son çöken duvar da, çıkış kapısını ortaya çıkaracak. Yukarı çıkın ve uçurumdan karşıya koşarak atlayın. Burada sola dönün ve ilk bloğa atlayın, buradan da diğerine atlayın. Böceği öldürün.

Doğuya dönün ve piramide tırmanmaya başlayın. Bir sonraki blok sağ üstte. Sonraki bloğa geçmek için çapraz atlayışlarınızı kuzeydoğu yönünde yapacaksınız. Platforma geldiğinizde bir süre durun. Piramidin bulunduğu taraftan üzerinize kayalar düşecek. Tehlike geçtikten sonra yine çapraz atlayışlarla ilerleyin. İçeri girmenizi engellemeye çalışan kum böceklerini öldürün ve içeri girin. Üzerinizde olan muhafız anahtarları ile kilidi açın ve ilerleyin. Alttaki rampayı dikkatle yürüyün ve geniş uçuruma gelin. Buradan geçmek için sol alt kısma inin ve koşarak atlayın. Diğer taraftaki



KHUFU'S QUEENS PYRAMIDS: Lara'nın bize eşsiz görüntüler göstermek konusunda üstüne yok.



TEMPLE OF HORUS: Amulet'i yerleştirirken Horus oldukça uysal görünüyor.



TEMPLE OF HORUS: İşte yeni uyanmış tanrısal bir düşman, hemen kaçacak bir delik arayın.

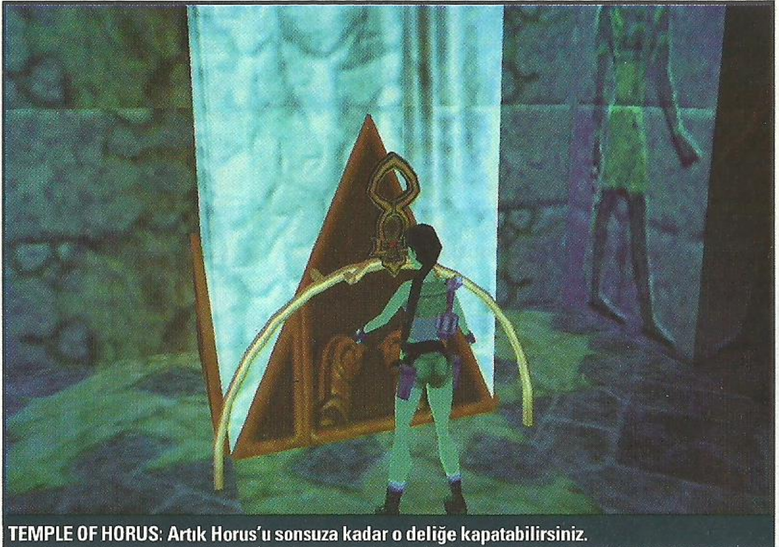
adamı öldürün. Arkanızdan geleni öldürmek için ise tam kafasına ateş etmelisiniz.

Şimdi sağdaki yola girin ve takip ederek odaya girişi bulun. Odadaki düşmanlarınızı öldürdükten sonra iki rampanın arasındaki boşluğa ilerleyin. Burada Lara, yol boyunca ileri geri hareket eden iki duvarı harekete geçirecek. Buradan kurtulmak için, duvara mümkün olan en son noktaya kadar yaklaşın ve duvar tam ortada iken düz zıplama yapın. Diğeri için de aynı şeyi yapacaksınız. Odadaki köpekleri öldürün ve deponun içine girin. İçeride small medipack ve bir meşale bulacaksınız. Meşaleyi duvardakilerden birisi ile yakın. Sonra da odadaki diğerlerini yakın. Bu sayede duvardaki geçidi göreceksiniz. İçeri girdiğinizde ilk köşede shotgun wideshot ammo diğerinde ise bir kol bulacaksınız. Kolu indirin. Bu kol, bir önceki odadaki rampaların üzerindeki duvarı açıyor. Şimdi geri dönün ve rampaların herhangi birisinden yukarı çıkın. Bu odada yerde, yıldız şeklinde boşluklar ve bir yıldız oyması göreceksiniz. Bu boşluklar aslında anahtar deliği ve şimdi anahtarlarınızı kullanın. Her boşluğun üzeri-

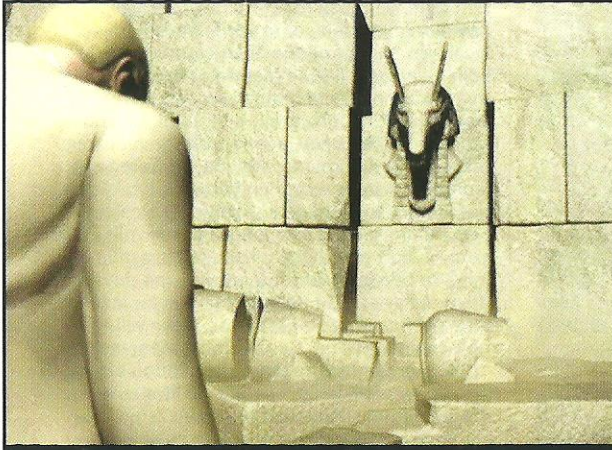
ne geldiğinizde aksiyon tuşuna basın. Her yıldızı koyduğunuzda bir ışık demeti odaya girecek ve en son anahtarı da yerleştirdikten sonra kuzey tarafındaki duvarda bulunan düğmeye basın ve ortaya çıkan yaratıkları öldürün. Odadan çıkın, rampadan inin ve hareketli duvarların arasından geçin. İlerideki odada bulunan kuvvetli ışığı göreceksiniz. Odadaki depo şimdi bir yıkıntı halinde. Buradan doğuya bakan duvara doğru ilerleyin ve gizli geçitten girin. Bir tarafta large medipack diğer tarafta da bir kol var. Kolu indirin. Bu sayede gerideki piramidin ana bölümünün tabanında bir kapı açmış olacaksınız. Şimdi oraya gidin, duvarların arasından geçin ve odadan çıkın. Büyük odaya giderken önünüzden ve arkanızdan çıkan düşmanşlarınızı öldürün. Oda aşağı doğru çok dik olduğu için, ilk rastlayacağınız aralıkta sadece düz atlama yapmanız yetecek. Eğer aşırı hız yaparsanız uçurumdan aşağı düşersiniz. İkinci çukur koşarak atlama, üçüncü ise düz atlama ile geçilebilir. Burada aşağı eğilin ve içeri girmek için koşarak atlayın. Şimdi güvenle yürüyebilirsiniz. Burada delikten aşağı inin. Aşağıda doğu yönünde bir açıklık var. Oradan girin ve koridordan ilerleyerek bir sonraki level'e inin. Şimdi Horus Tapınağına geldiniz.

Temple Of Horus

Kuvvetli ışık sayesinde Horus Tapınağı'na giden tüneli göreceksiniz. İçeri girin ve sağa ilerleyin. Arkanızdaki kafeste bir canavar bulunuyor. Kuzeye doğru gidin ve yerdeki tulumu alın. Çeşmenin üzerindeki duvarda yer alan sembollere dikkat edin. Bu sembollerde belirtilen miktarda suyu kabın içine koyacaksınız. Eğer miktarı tutturamazsanız (az veya fazla fark etmez!) girişte gördüğünüz canavarın kafesi açılır. Şimdi tulumu tamamen suyla doldurun. Bu şekilde elinizde beş litre su olacak. Sonra inventory'nizi açın ve elinizdeki tulumu, küçük tulumla birleştirin ve böylece üç litre su küçük olana akacak ve büyük tulumda kalan su miktarı da tam gereken miktar olarak kaba dökülecek. Kaba suyu döktükten sonra yerde bir bölüm açılacak. Buraya girmeden önce oyunu "save" edin ve atlayın. İleride meşaleler ile aydınlatılmış sekizgen bir oda bulunuyor. Bu odanın ortasında aşağı doğru uzanan bir direk var. Buradan inmeden önce, eğer gerekiyorsa bir kaç medipack kullanmanızda fayda var. Direğe atladığınızda saldıracak olan yarasalara takılmadan inmeye devam edin. Aşağıdaki bıçakların zamanlamasını çözmek için biraz seyredin. Bıçakların geri çekildiği anı kollayın ve aşağı inin. Bu oda yukarıdakinin aynısı ama duvarında oymalar var. Bu defa dört litrelik bir su miktarına sahip olmanız gerekiyor. Önce tulumların hepsini boşaltın. Sonra büyük olanı tam doldurun. Sonra yine büyük ile küçüğü birleştirin. Yine küçükte üç, büyükte iki litre suyunuz olacak. Şimdi küçük olan tulumdaki suyu boşaltın ve böylece elinizde iki litre su kalacak. Şimdi bu iki litreyi yine küçük olana boşaltın ve büyük tulumu tam olarak doldurun. Elinizde toplam yedi litre su olması gerek (5+2). Büyük tulumdan küçük tuluma bir litre su boşaltın ve büyük tulumdaki su miktarını dört litreye getirin. İşte bu gereken miktar. Suyu teraziye dökün, oyunu "save" edin ve aralıktan atlayın. Direği tutun ve yine bıçakların içeri çekildiği anı bekleyip geçin. Düze çıktığınızda ise yarasalardan intikamınızı alabilirsiniz. Duvardaki oymalarda söylendiğine göre, şimdi de bir litre suya ihtiyacınız var. Yine her iki tulumu boşaltın. Küçük tulumu tamamen doldurun ve büyük tulumla birleştirerek, üç litre suyu bü-



TEMPLE OF HORUS: Artık Horus'u sonsuza kadar o deliğe kapatabilirsiniz.


TEMPLE OF HORUS: Oyunun sonunda sizi büyük bir sürpriz bekliyor.

yük tuluma aktarın. Şimdi yine küçük olanı tam doldurun ve böylece toplam altı litre suyunuz olsun (3+3). Buradan yine küçük tulumu büyük tuluma aktarın. Büyük tulum yalnızca iki litre alacak ve küçük tulumda da gereken miktar olan bir litre su kalacaktır. Şimdi teraziye gidin, kaba bir litre suyu koyun ve delikten aşağı atlayın. Yönünüzü ışığa doğru çevirin ve üstteki platforma çıkın. Buradan, sağdaki platforma kadar durmadan ilerleyin (yerdeki açık kapıları geçin). Platforma dikkatlice çıkın ve yönünüzü, soldaki duvara karşı olacak şekilde kuzeye doğru çevirin. Buradan koşarak suya atlayın. Ortadaki taş platformun etrafında yüzün ve çıkışı bulun. Bu platformun ortasına gelince ışık sönecek ve büyük bir Mısır heykelini göreceksiniz. Şimdi, dönen bıçakların bulunduğu odadan aldığınız kutsal yazıtları kullanmanın tam zamanı. Bu yazıtları dört kaideye yerleştirin ve ışığa doğru gidin. Animasyonu seyrettikten sonra oyunun esas kötü karakteri olan Horus ile karşılaşacaksınız. İlk ateşten korunmak için hemen suya dalın. Mavi ışığın içi Horus'un ateşine karşı korunaklı olan tek yer. Eğer vurulursanız parlak mavi bir ışık şeklinde yanacaksınız. Bu durumda hemen suya dalın ve animasyon sırasında gördüğünüz Amulet of Horus'u aramaya başlayın. Orta platformun etrafında bir süre dolaştıktan sonra Amulet'i göreceksiniz. Amulet'i alın ama su yüzüne tamamen çıkmayın. Sadece nefes almak için kısa aralıklarla farklı farklı bölgelerden çıkın ve hemen geri dönün. Odanın güneybatısındaki çıkıntıya gelene kadar yüzmeye devam edin. Sudan çıkın ama boşuna Horus'u vurmaya çalışmayın, sadece zaman kaybedersiniz. Onun yerine platforma çıkın ve duvarın aksi istikametindeki (Doğu) rampadan yukarı çıkın. Rampanın sonundan girin ve kolu çekin. Dışarı çıkarken kuzey tarafındaki odaya dikkat edin. Şimdi suya dalın ve kuzeydeki odaya doğru yüzün. Rampadan çıkın ama Horus'un ateşine de dikkat edin. Açık kapıdan girin ve diğer kolu çekin. Bu sayede Horus'u öldürebilecek bir mekanizmayı harekete geçirmiş oldunuz. Ama dikkat edin bu mekanizma işe yaramayabilir de! Karşıdaki çıkıntıya ve rampaya geri dönün. Açılın ve koşarak platformun doğusundan atlayın. Bu şekilde Lara, yürüyebileceği tek yer olan sert zemine konacak. Mağarada yolunuzu bulun ve yukarı gidin. Platformun kuzeydoğusuna doğru gidin ve kuzeye dönün. Yukarıdaki küçük çıkıntıyı göreceksiniz. Hemen koşarak atlayın ve tutarak yukarı çıkın. Buradan iki platform daha çıkın ve blokları tırmanarak small medipack'i alın. Şimdi güney yönündeki uca doğru gidin. Koşarak atlayın ve kendinizi çıkıntıya doğru çekin. Güneye, diğer uca doğru gidin ve tavandan sarkan sivri taşı dikkatlice inceleyin. Aşağıya inmek için kafanızı bu taşa çarpmamanız gerekiyor. Şimdi geri gidin ve "R1"e basılı tutun ve D-Pad de "Back" düğmesine basın. Bu pozisyon aşağı atlamak için en uygun olanıdır. Şimdi koşarak atlayın ve tutmaya çalışın. Bu şekilde çıkıntıyı tutamayacaksınız ama en azından kafanızı da taşa çarpmayacaksınız. Çıkıntıyı sonuna kadar takip edin ve yukarıdaki girişi görün. Batıya bakan duvara dönün ve tırmanmaya başlayın. Animasyon başlayacak ve bu animasyonda Lara, Amulet'i yerleştirip, Horus'u mağarada kapatacak. Eğer aşağıdaki odadaki düğmeye bastıysanız, bu odadaki kapı açılmış olmalı. İçeri girin. Karşınızdaki kayan duvarlar üçlüsünü de daha önceki yöntemle geçin. Diğer odaya girer girmez, soldaki duvara doğru gidin ve bekleyin. Birkaç dev sütun aşağı düşerek odanın ortasına çakılacaklar. Kazıklı çukurdan geçmek için koşarak atlayın ve uçtan tutun. Çıkar çıkmaz yer değiştirin, çünkü dev bir sütun üzerinize düşecek. Sol duvar boyunca gidin ve koşarak karşıya atlayın. Burada tutunacağınız bir çatlak var. Şimdi kendinizi yukarı çekin ve sağa ilerleyerek karşıya doğru koşarak atlayın. Kendinizi yukarı çekmeden önce biraz sola kayın ve böylece çıkıntının tam ortasında yer alacaksınız. Şimdi kendinizi yukarı çekin ve koşarak piramidin dışına çıkın.

Son animasyonu da seyrettikten sonra oyun bitmiş olacak. Tebrikler!

The Sims

Will Wright bir kez daha yapacağını yaptı; başka bir müptelası olunacak simülasyon yaratarak masum bizleri değerli hayatlarımızdan mahrum bıraktı. Gerçek hayatınızı nasıl en iyi şekilde yönlendirebilirsiniz bilmiyoruz ama size, Sim'lerinizi şiddetli bunalımlarından kurtarabilmek ve sadece geniş ekran bir TV'nin mutluluk anlamına geldiği bir dünyada onların yüzünü güldürebilmek adına birkaç öneride bulunabiliriz.



İyi bir gece uykusu komşunuzun ön verandasında bayılmanızı engelleyecektir. Tabii sızdıysanız o zaman durum farklı.

Temel Eğitim

Hayatın önceki evrelerinde öğrendiğimiz bazı şeyler her zaman için işimize yaramıştır. Yemeğe oturmadan önce ellerimizi yıkamayı unutmamak, zamanını geçirmeden faturalarımızı ödemek ve üstümüz alev aldığında kendimizi yere atıp yuvarlanmak gibi olaylar günlük hayatımızın refleksleri haline gelmiştir. Tıpkı gerçek hayatımızda olduğu gibi *The Sims* de kendi içinde, Sim'lerinizi sadece mutlu ve sağlıklı kılmakla kalmayıp ölesiye yanmaktan bile kurtarabilecek bazı temel stratejiler barındırıyor.

Kendinizi Tanıyın

İster onları siz yaratın ister de hazır olanlarını kullanın ama Sim'lerin oldukça değişik kişiliklerinin ve ihtiyaçlarının olduğunu göz ardı etmeyin. Bütün Sim'ler arzularını dizginleyebilmek için enerjilerini yüksek tutmak zorundadır. İnsan yorgunluktan dolayı banyoda bayılınca hayatın tadını pek çıkartamıyor. Oyunun başında bütçenize uygun birtakım şeyler alın; fiyakalı duruyor diye o 2200$'lık müzik setini almayı aklınıza bile getirmeyin. Öncelikle imkanlarınızın el verdiği en rahat yatağı almaya bakın. Enerji metreyi doldurmak bazen çok güç olabilir ve Sim'lerinizin diğer ihtiyaçlarını yeterince görebilmeleri için ayakta tutabilecek tek şey iyi bir gece uykusudur.

Sakın Dokunmayın!

Fırın, kesinlikle açlık krizlerinizin üstesinden



Lisede 'ev ekonomisi' almayanlara söylüyorum; bu, kötü anlamına geliyor.



Ooh La La! Fransız hizmetçiler her eve canlılık getirebilir.

gelecek bir yatırım ama Sim'lerinizin birer usta ahçı olarak doğmadığı da kesin. Yemek pişirme bilginiz olmadan bir fırın kullanmayı denerseniz mutfakta küçük bir yangının çıkmasına neden olabilirsiniz. Başlangıçta bir mikrodalga fırın ve bir kitaplık alın. Sim'leriniz yemek yapma hakkında biraz kitap karıştırsın; daha sonra fırın alabilirsiniz.

Akıllı Olun

Şu bir işe yaramayan akvaryumu alma dürtüsüne karşı koyup onun yerine paranızı bir bilgisayara ve hırsız alarmlarına harcamayı düşünün. Gazeteyle sadece bir iş arayabilirken bilgisayar aynı anda üç işe bakabilmenizi sağlıyor ve onunla oyun da oynayabiliyorsunuz. Ayrıca evdeki her kapıya bir alarm taktırın. Böylece yeni aldığınız bilgisayarı çalınmaktan kurtarmakla kalmayıp bir para ödülü de kazanacaksınız.

Yardımcı Tutun

The Sims'in Marksist ideolojinin bir takipçisi olmadığı kesin ama gerçek şu ki arkanızdan sizi toplayanlar insanlar varsa mutlu olmak daha kolay bir hale geliyor. Paranız yetince bir bahçıvan ve bir hizmetçi tutun. Kendi masraflarını kendileri karşılayabiliyorlar. Hem kendinizi hem de Sim'lerinizi rahat ettirin.

Telefona Bakın!

Bu biraz saçma olabilir ama sabahın üçünde jimnastik hocanızdan gelen o asap bozucu telefondan sonra artık ahizeyi kaldırma zahmetinde bulunmuyor olabilirsiniz. Böyle yapmayın. Bazen bir 'alo' demeniz sizi beklenmedik zenginliklere götürebilir ve bu eylemin bir anlık dikkatinizi dağıtmaktan başka bir zararı da yoktur.

Yükselen Değerler

Artık Sim aleminde nasıl canlı kalacağınızı öğrendiğinize göre, zengin ve mutlu olma yolunda emeklemeye başlayabilirsiniz. Aşağıdaki tavsiyeler genelde hepimizin istediği şeyleri elde etmenin en kolay ve en sağlam yollarını anlatmakta; tabii ki ilişkilerimizde başarılı olmak ve çuvalla para kazanmaktan bahsediyorum. Karşılıklı sevgi ve saygıya dayanan ilişkiler kurup düzenli bir hayat sürebileceğinize eminiz ama kariyerlerinde en üst basamağa kadar tırmanmak ve materyalist hayat tarzının bütün tuzaklarına yakalanmak isteyenler bize kulak versin.

Tanrı Olun

The Sims'in size birkaç hazır karakter sunmasına rağmen olayı ele alıp kendi Sim'lerinizi oluşturmanızı tavsiye ediyoruz. İşe bekar bir kız veya erkekle başlayabilirsiniz ama stratejilerimizden faydalanabilmeniz için biriyle beraber yaşamalısınız. Bu yüzden olaya kolay anlaşılabilir mütevazı kişilikleri olan bir evli çift yaratmakla girin.



Gerekli bilgileri bulmak için istediğiniz burcun üzerine tıklayın; arkadaş edinmenin en hızlı ve en kesin yolu.



Sim'lerinizi kendiniz kadar mükemmel yapmasanız da olur.

Parçalayın ve Fethedin

İşte işin en zor kısmı geliyor... kendinize iyi ve kötü günde yanınızda olacak, komşuları pohpohlayacak ve ne olursa olsun kariyerini bırakmayacak bir eş seçin. The Sims'de kariyer yapabilmek için unutmamanız gereken en önemli şeyleri şöyle sıralayabiliriz: Sim'leriniz iyi bir ruh hali içinde olmalı, doğru yeteneklere sahip olmalı ve yeterli sayıda arkadaş edinmeli. Maalesef bütün bu ihtiyaçları tatmin etmek bekarlar için çok yorucu ve zaman alıcı olabilir. Ama (burası önemli) bir Sim evlenince eşinin bütün arkadaşları kariyer yolunda onun için birer basamak teşkil edebilir. Başka bir deyişle fotomuhabirliğinden hazine avcılığına terfi etmek için sekiz arkadaşa ihtiyacınız varsa onların sizin veya eşinizin arkadaşı olması bir şey fark ettirmez. Yine de eşlerden biri sadece kariyerini ilgilendiren yetenekler üzerinde yoğunlaşırken diğeri de samimi arkadaşlıklar kurmak için çalışmalı. Biraz sinsice bir yaklaşım olsa da *PC Gamer* ekibi bugün geldiği yeri bu stratejiye borçlu.

Kabuğunuzu Kırın

Artık işler ciddileşmeye başlıyor. Bir Sim'in mesleğinde üst mevkilere gelebilmesi için belki de oyunda bulunandan daha fazla arkadaş edinmesi gerekebilir. Bu yüzden sırf size arkadaş olsun diye yeni Sim'ler üretmeye başlamalısınız; tıpkı evcil hayvan dükkanlarının pitonları için fare beslemeleri gibi. Nasıl mı? Diyelim ki kadın Sim'iniz arkadaşlık kurmak için uğraşacak ve erkek Sim'iniz de kariyer yapmak için çalışacak (burada cinsiyet ayrımı yapmıyoruz, sadece yazı-tura attık). Canlı moddayken kadın Sim'inizin resminin üstüne tıklayın ve daha sonra da kişilik opsiyonunu seçin. Böylece Sim'inizin hangi burçtan olduğunu öğreneceksiniz. Burç ikonunun üzerine tıklayın ve Sim'inizin hangi burçlarla iyi geçindiğini öğrenin. Örneğin, bir Yengeç en iyi bir Boğa veya bir Akrep ile iyi anlaşır. Sim'inizin hangi tiplerle iyi anlaştığını kafanıza not edin.

Dr. Frankenstein Olmak

Şimdi Sim editörü ekranına geçin ve sadece sizin Sim'lerinizle arkadaş olacak bir aile oluşturmaya başlayın. Tabii buna zorunlu değilsiniz; eğer bütün Sim'ler karınızınkiyle uyumlu burçlar taşıyorsa her şey yolunda gidecektir. Örneğin karınız bir Yengeç ise bu yeni ailenin üyeleri sadece Boğa veya Akrep olsun. Ama planınızın başarılı olması için ailenin sekiz kişilik olması gerekiyor ve çocuklardan kaçınmanızı tavsiye ederim. Çocukları oyuna daha sonra dahil edebilirsiniz; sadece okuldan sonra gelip uyku zamanlarından önce gitmek zorunda olduklarından onlarla arkadaşlık kuracak vakti bulmanız biraz güç. Ayrıca Sim'inizin kariyeri için sekiz rakamı yeterli değil. Yani ileride ikinci bir aile kurmak zorunda kalacaksınız;


Evinizi döşemek oyunun en çok hastası olacağınız özelliklerinden biri.

ama şimdilik bir aile yeterli.

Onları 'Ev'lendirin

Arkadaşlarınız olacak bu yeni aile kalacak bir yere ihtiyaç duyacak. Herhangi birini evinden çıkarıp yeni ailenizi oraya taşıyabilir (kovduğunuz Sim'ler silinmiyor, sadece kodesi boyluyor) veya boş bir arazi alıp onlar için bir ev inşa edebilirsiniz. Bütün aileler 20000$ ile başladığından yeni aileniz için güzel bir ev kurabilirsiniz; veya bizim yaptığımız gibi onlara sadece hayatta kalabilecek kadar imkan tanıyabilirsiniz. Ama ne yaparsanız yapın onlara bir telefon sağlamayı unutmayın. Finansal çıkarınız için bir 'alo'yu fazla görmezsiniz herhalde.

Arkadaşlarınız hala canlı ve yeteri kadar mutlu oldukları sürece, sardalya gibi yaşamalarını kim takar?

Taşınıyoruz!

Artık sevgi dolu genç çiftinizi ve onların arkadaşları olacak aileyi yarattığınıza göre ateşli bir şekilde arzuladığınız mükemmel burjuva hayatını kurmaya başlayabilirsiniz.

Eşikten Geçin

Eğer hala taşınmadıysanız, bir an önce Sim'lerinizi ve fare ailesini evlerine yerleştirin. Telefon, bilgisayar ve yemek kitabı gibi temel eğitimde konuştuğumuz detayları sakın atlamayın. İstediğiniz işi bulana kadar çalışacak olan Sim'in bilgisayarın başından kalkmamasını ve sosyal Sim'inizin de şeytani stratejinizi uygulamaya başlamasını sağlayın.

Biraz "Arkadaş" Edinin

The Sims'deki bilgisayar kontrolünde olan karakterler oldukça arkadaş canlısı olmalarına ve muhabbet etmek için kendiliğinden size gelmelerine rağmen bütün gün oturup onlarla tanışmak için beklemek zorunda değilsiniz. Sim'ler doğal olarak tanışmadan birbirilerini arayamayacaklarından dolayı eşinizin o ilk komşuyla tanışmasına kadar sabredin. Diğer aileden bir tek Sim'i bile tanıdıktan sonra aradığınız boşluğu elde ettiniz demektir. Hemen oyunu kaydedin ve komşuluk ekranına geçin. Dost ailenin evine gidip kontrolü ele geçirin. Onlara karınızı arattırın ve o gelince de dost ailedeki her Sim ile tanışmasını sağlayın. Artık onların gelmesini beklemenize gerek yok çünkü karınız ailedeki herhangi bir Sim'i istediğiniz zaman ayağınıza çağırabilir. Oyunu kaydedin ve aşk yuvanıza geri dönün.

İşte tam bir aile yaşantısı. Herkes kendi havasında...

Çalışma Zamanı

Artık kendi kendinizi davet ettirme numarasını kavradığınıza göre karınızın dedikodu sürecine geçecek kadar arkadaşı olmuş demektir. Olabildiğince çabuk ve çok arkadaş edin-

meye çalışmalısınız. Gerekirse bütün gününüzü bu salakları pohpohlamaya adamalısınız. Ona birkaç Sim'in aşık olursa sakın endişelenmeyin; bu durum sosyallik seviyesini acayip artıracaktır (tabii eşiniz bu yasak ilişkilerinizi fark etmediği sürece). Kocanıza gelince, o sadece çalışmalı ve mesleki yeteneklerini geliştirmeli. İş düğmesini sık sık kontrol ederek hangi yetenekler üzerinde yoğunlaşması gerektiğini öğrenin.


Bilardo oynamak Sim'lerinizin hem sosyalliğini arttıracak hem de eğlenmelerini sağlayacak olması açısından oldukça faydalı.

Biraz Para Harcayın

Sim'lerinizden biri iyi kazanmaya başladığında sakın varyemez olmayın. Daha iyi bir TV, bir tilt masası veya bir piyano gibi grupça tadı çıkartılabilecek eğlence aktivitelerine yatırım yapın. Eğer, bütçeniz uygunsa olayı daha da abartarak bir basketbol sahası veya bir havuz yaptırabilirsiniz de. Yapacak daha çok şey olunca arkadaşlarınız size daha sık takılacaktır. Ayrıca güzel bir evinizin olması Sim'lerinizi daha mutlu yapar.

Daha Çok Arkadaş

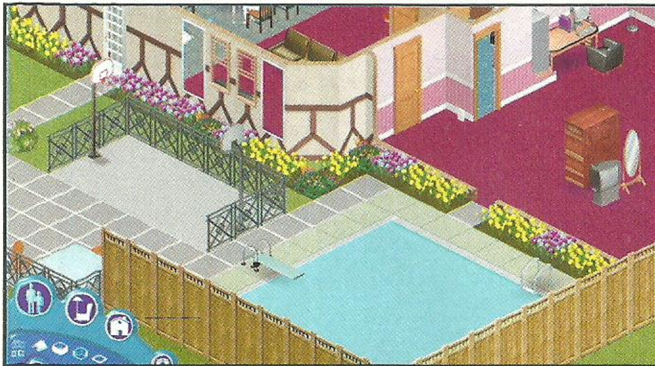
Bu yolda devam ederseniz arkadaşlarınızı tüketmeniz pek uzun sürmeyecektir. Sadece başka bir tane daha potansiyel aile kurup işleri yoluna koyabilirsiniz. Çok geçmeden Sim'leriniz fare yarışını kazanarak sizin onlarla gurur duymanızı sağlayacaklardır.

Ya Daha Fazlasını İstersem?

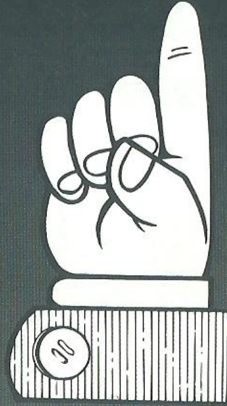
Maxis'in niyeti oyunun bu şekilde oynanmasını sağlamak olmayabilir ama bu, hala Sim'lerinizi şampanya ve havyar ikilisine ulaştırmanın bilinen en hızlı yolu. Eğer bu sanal dünyada çocuk sahibi olmak istiyorsanız, sizi engelleyen hiç kimse yok. Üstelik vergiden kaçmanın en güzel yollarından birini de keşfetmiş olursunuz. Ama sosyal Sim'iniz çocuk büyütmekle meşgul olduğundan yeni arkadaşlar edinemiyorsa, belki de artık kuma getirmenin vakti gelmiş demektir.

Çok eşlilik bir Sim ailesinin üzerindeki yükü dağıtmanın en iyi yolu. Tatlı tatlı konuşarak bir arkadaşınızı kendinize aşık edin, onu Sim'lerinizden biriyle evlendirin, bir çocuk yapn ve yeni Sim'inizin bir tür dadı olarak görevlendirin. Keşke gerçek hayatta bu kadar eğlenceli olabilseydi!

Bu belki de Sim'lerinizin vergi kaçırabilmesi için en hızlı ve en etkili yol olabilir ama emin olun ki oyunu oynamanın tek yolu değil. Her zaman farklı bir senaryoyla oynayabilmeniz *The Sims*'in müptelası olmanızı sağlıyor; ister evinizi çocuklarla doldurun isterseniz de bir bekar eviyle meşgul olun. Ama en üste kadar sadece bir çiftle tırmanmaya niyetliyseniz uğraşabileceğiniz koca bir mahalle sizi beklemekte. *The Sims* hayatınızı nasıl yaşamanız gerektiğini öğretmeyebilir ama bir başkasının hayatını yaşamak her zaman daha eğlenceli olmuştur.

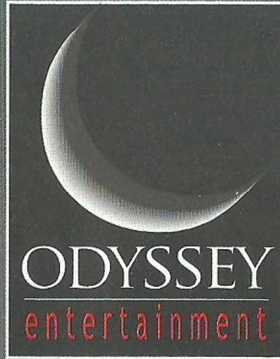

İşte bir dekorasyon dehası. Hepimizin hayalindeki ev; bilgisayarla havuz arasında sadece on metrelik bir mesafe var.

Sadece bir dakika



- ✔ Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş, kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,
- ✔ vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.



Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

Unreal Tournament

Unreal Tournament şu ana kadar çıkmış en iyi first-person shooter'ların başında geliyor. İşte her zaman aklınızda bulundurmanız gereken bazı genel tavsiyeler ve ipuçları; tabii en sevdiğimiz (ve en zorlu olan) Bayrak Yarışı ve Hücum! haritalarından bazıları hakkında özel yorumlarda bulunmayı da ihmal etmedik.

ON ADIMDA *UT*

Yerimiz sınırlı olduğundan dolayı her türlü detaya giremedik. Ama uygulamanız gereken on basit kural var ki kendinizi gösterene kadar size yardımcı olabilir. *UT* boyunca online karşılaşacağınız korkunç rakiplerinize karşı siz de şimdiden birtakım taktikler geliştirmeye başlarsanız hiç fena olmaz.

10. BOT'LU VEYA BOT'SUZ PRATİK YAPIN

Böylece baskı altında kalmadan bir haritanın en can alıcı noktalarını (enerjilerin yerini ve anahtar noktalar arasındaki en hızlı rotaları) öğrenebilirsiniz. Tabii boş bir harita üzerinde keyfi bir şekilde gezerken birtakım olayları kaçırabilirsiniz; bunları öğrenmenin en etkili yolu ise iki bot takımını kapışırken izlemek. Farklı perspektifler elde etmek için kameraları değiştirin.

9. IMPACT-HAMMER İLE ZIPLAMADA USTALAŞIN

Herhalde hepiniz diğer FPS oyunlarından roketle zıplama tekniğini kapmışsınızdır; ama aynı şeyi Impact Hammer ile de yapabileceğinizi biliyor musunuz? Translocator'ın olmadığı haritalarda Impact Hammer'ı kullanma yeteneği galipleri mağluplardan ayıracaktır.

8. TRANSLOCATOR'I KULLANIN

Bazılarınız bunun ne olduğunu bile bilmiyor olabilir. Eğer gerçekten bilmiyorsanız, ya diğer adımlara geçmeyin ya da oyunun el kitabına bir göz atın. Biraz pratikle Translocator'ın üzerinde talim yaparak hayal bile edemeyeceğiniz yüksekliklere ulaşabilirsiniz. Eğer gerçekten iyiyseniz düşmanın yanında bitivermek için bu tekniği kullanabilirsiniz. Doğru söylüyorum! Bana güvenebilirsiniz; aynı olayı rakibiniz hareket halindeyken bile yapabilirsiniz.

7. HER ŞEYİ TOPLAMANIZ GEREKMİYOR

Zırh seviyeniz maksimumda olsa bile ortadakileri toplayabilirsiniz; ama böyle yapmanıza gerek yok. Zaten bir Shield Belt taşıyorsanız, her gördüğünüz Thigh Pads veya Body Armor'a atlamayın. Arkadaşlarınızın da onlara umutsuzca ihtiyacı olabilir!

6. SAKIN BİR KOVBOY OLMAYIN

Bayrak için tek başınıza harekete geçmeyin. Tabii oyun kontrolden çıkmışsa ve yardım almadan başarabileceğinizi hissediyorsanız şansınızı deneyebilirsiniz.

5. SİLAHLARINIZI KENDİZE GÖRE SIRALAYIN

UT'nin Preferences menüsü silahlarınızı key-



5 Favori silahlarınızın her an elinizin altında olmasını istiyorsanız onları kesinlikle sıralamalısınız.

8 Translocator'ı kullanmayı öğrenmelisiniz. Bir kere olayı kapınca inanılmaz yüksekliklere çıkabilirsiniz.

finize göre sıralamanıza izin veriyor. Eğer BioRifle'dan nefret ediyorsanız, onu listenin sonuna koyabilirsiniz. Ayrıca otomatik olarak en iyi silahınıza geçmek için bir tuş atamayı da unutmayın.

4. İLETİŞİM!

Şu sesli chat menüsü sadece yer doldursun diye oraya konulmamış. Emirler vermek ve imkan olduğunda takım arkadaşlarınızı yenilemek için bu seçeneği kullanın.

3. BİR PLAN YAPIN

Bu tip oyunlarda plan yapmak oldukça güç bir iştir. Ama eğer bir klanla oynamaya niyetlendiyseniz, her kişiye bir görev vermelisiniz. Karşı tarafın işini bitirmek için çok az şansınız olsa bile bir plan kurmalısınız.

2. NE ZAMAN SALDIRIYA GEÇECEĞİNİZİ BİLİN

Sırf savunmada olmanız oturup saldıran tarafı beklemeniz anlamına gelmiyor. Çarpışma bölgelerini saldıranlara yakınlaştırırsanız hedefleri beladan uzak tutmuş olursunuz. Bu taktik iyi bir defans örneğidir.

Gelelim Bir Numaralı Unreal Tournament Tavsiyesine...

1. DALGA GEÇENLERE KULAK ASMAYIN!

Oyun boyunca birtakım alaycı zibidilerle karşılaşacaksınız. Özellikle oyuna daha yeni başlamış bir çaylaksanız, birazcık kulaklarınızı tı-



3 Eğer bir planınız varsa Bayrak Yarışı çok daha zevkli bir hale geliyor; bu yüzden kimin savunmada kalacağına önceden karar verin.



FRIGADE: Kompresör yok edildikten sonra düşmanların girmek zorunda olduğu bir odanın bir köşesine mevzilenin ve Flak Canon kullanın.

kamanız gerekecek. Cinsiyet ayrımı yapan bazıları var ki onlar sportmenlik adına birer yüz karası. Siz sadece oyununuzu oynayın ve gerisini boşverin.

HARİTAYA ÖZEL TAKTİKLER

O kadar çok Bayrak Yarışı ve Hücum! haritası var ki hepsini anlatmaya kifayetimiz yetmedi. Bu yüzden Cliff Bleszinski'ye (Epic Games) listesindeki favorilerinden bazılarını önermesini istedik ve inanın, bunlar gerçekten usta bir oyuncunun bile yardım dileneceği türden haritalar!

FRIGATE (HÜCUM!)

ÖNEMLİ ARAÇLAR: Shield Belt (Frigate'in içinde, geminin güvertesindeki merdivenin yanında), Keg O' Health (merdivenin altındaki kompresör odasında), zırh ve sağlık (kompresöre giden koridorun dışındaki uyku odalarında), Body Armor (depodaki en tepede bulunan sandığın içinde).

SALDIRANLAR: Bir veya iki tane elemanınızı suyun altındaki geçişe ve geri kalanını da iskeleye yollayın (kulağa hoş geliyor). Koridoru temizlemek için uygulayabileceğiniz en iyi taktik su altı geçidi yoluyla gelen bir elemanın bir köşeyi tutup şu üç silahtan birini kullanmasıdır: Rocket Launcher, Ripper veya Sniper Rifle. Eğer bir keskin nişancıysanız Sniper Rifle ile çok başarılı olabilirsiniz. Kompresörü yok ettikten sonra merdivenlerden yukarı çıkarken ölümcül bir çatışmaya girebilirsiniz. Yapabileceğiniz en iyi şey bölmenin girişinden olabildiğince uzaklaşıp eğilerek rakiplerin olduğu odayı roketatar, Flak Cannon veya Shock-Rifle ile yaylım ateşine tutun.

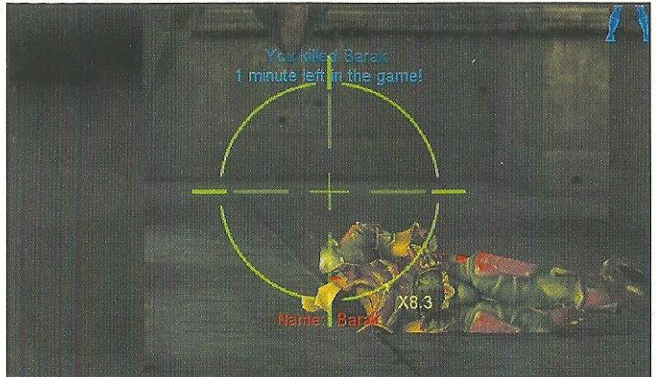
SAVUNANLAR: Su altı geçişini korumak için sadece bir kişi kullanın; saldıranları sudan çıktıkları anda Flak Cannon ile kolayca temizleyebilir veya onları eğimli koridora giderken yakalayın. Eğer bir su altı saldırganı koridorun sonuna ulaşmayı başarsa bile koridorun kompresör ucundaki savunma elemanları onu gözünün yaşına bakmadan harcayabilir (ayrıca kontrol odasına giden merdiven boşluğunun altına bir eleman yerleştirin). Kompresör odasına uyku odaları yoluyla arkadan girilebileceğini sakın unutmayın!

Eğer kompresör yok edilirse, kuvvetlerinizi kontrol odasına giden merdiven sahanlıklarında dağıtın ki iki veya üç adamınız tek bir Flak Cannon veya Rocket Launcher atışıyla nalları dikmesin. Bir köşede dikilip saldırganların kullanmak zorunda olduğu girişleri ikincil Flak Cannon ateşiyle kontrol altında tutmak da iyi bir taktik.

ROOK (HÜCUM!)

ÖNEMLİ ARAÇLAR: Yok.

SALDIRANLAR: Diğerleri alelacele silahları toplamaya çalışırken bir askeri Flak Cannon kapısına ve bir başkasını da Sniper Rifle ka-



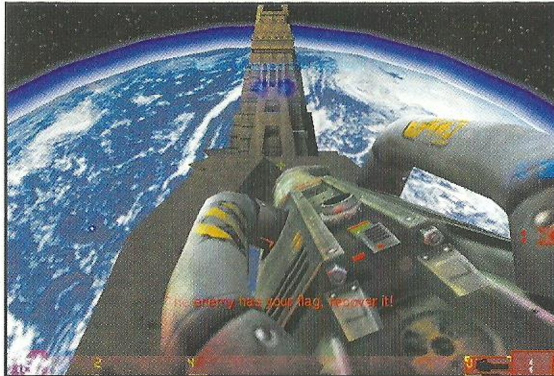
ROOK: Bir Sniper Rifle ve bir Rocket Launcher gibi daha ağır bir silah, karşı tarafın vinç odasına ulaşmasını neredeyse imkansız bir hale getirebilir.

pısına yollayın. Çabuk olun! Bu ikisi yerlerine ulaşınca avluyu taramaya başlasın; tabii diğerleri de ana kapılardan paçayı kurtarmaya baksın. Kütüphane kapıları açıldığında vinç odasına giden üç kapı olduğunu göreceksiniz. Üst kattaki barakadan (ana kapıya en yakın olan giriş), avlu girişinden ve kale kapılarına ulaşmadan bir sağ yaparak kendi kalenizden. Karmaşa yaratmak için aynı anda birçok giriş kullanın; ama mutlaka kapı mekanizmasının yanında birini bırakmaya çalışın ki Gatehouse açılınca sizinkiler çabucak ana girişi halledebilsinler. Vinç odasını ve ona giden koridoru temizlemenin en iyi yolu roket kullanmak veya mekanın tamamını Ripper'a boğmak (kafalara dikkat!). Yarış ana kapılardan geçince takipçilere karşı birkaç tane eleman arkanızı kolluyor olsun.


HISPEED: Tren vagonlarının tepesindeki taretleri susturmak için taretin bulunduğu üssü Pulse Rifle ile yaylım ateşine tutabilirsiniz.

SAVUNANLAR: Başlangıçtaki savaş düzeniniz, maksimum düzeyde etkili olacak bir şekilde dağılmak olmalı. Birkaçınız şu kale kapısını Biosludge ile yaylım ateşine tutmalı, başka bir adamınız kütüphane kapılarını açan kilidin yakınında mevzilenmeli ve bir diğeriniz de üst kattaki barakada olmalı ki açılan duvardan dalıp Rocket Launcher'ı kapabilsin. Diğerleri avluda çarpışırken bir çift ağır silahlı adamınızı vinç odasına gönderin. Böylece vinç odasına girilse bile Gatehouse'u açma girişimlerini engellemeyi deneyebilirsiniz. Ana Giriş açıldıktan sonra biri Sniper Rifle'ı kapmalı ve ilerleyişi yavaşlatmalı.

HISPEED (HÜCUM!)



FACE: Düşman keskin nişancılarının yuvalarını temizlemek için kudretli Redeemer silahını kullanın.

ÖNEMLİ ARAÇLAR (Not: Vagonlar, kabinler gibi tasarlanmayıp arkadan numaralandırılmışlardır): Rocket Launcher (ilk vagonun arkasında), Shield Belt (dördüncü vagonun tepsinde), Anti-Grav Boots (iki çift ikinci vagonda, bir çift 2 ve 3 nolu kabinlerin arasında ve bir çift de 1 ve 2 nolu kabinlerin arasında), Body Armor (3 nolu kabin), Keg O' Health (2 nolu kabin).

SALDIRANLAR: Lava kuyusuna ve birkaç vagonun üzerindeki taret toplarına rağmen kesinlikle iki takım arkadaşınızı trenin tepesine yollamalısınız. Etrafta gezinmek için birçok Anti-Grav Boots var; birisi ölse bile diğeri içeri girmeyi başarmalı. Tabii karşı taraf sinsice tepeye bir tane nişancı yerleştirirse, işiniz biraz daha zorlaşır. Yataklı vagonlar boyunca ilerleyen takımınızın geri kalanı, en uç noktada sizi haklamak için bekleyen gruba karşı son derece dikkatli olmalı; Shock Rifle veya Rocket Launcher'ın bir atışı sizi trenden atıp cehenneme yollamaya yeter.

Her yataksız vagonun bir üst bir de alt seviyesi var ve ilerleyişinizin sandıklarla engellendiği vagonlarda, bir sonraki vagona geçmek için üst seviyeyi tercih etmelisiniz. Bu vagonlarda birçok defans elemanıyla karşılaşmaya hazır olun; ne de olsa sizin bu yolu kullanmak zorunda olduğunuzu biliyorlar. Ayrıca bazı üst katlar otomatik toplarla korunuyor. Eğer taretleri ve defansı trenin tepesine çekebilirseniz kontrol kabini girişine giden en hızlı rotayı elde


MAZON: Bu iş başka türlü olmaz; saldıranlar rampadan yukarı tırmanıp reaktör odasının düğmesine basmak zorunda. Aman dikkat!

etmiş olursunuz. Giriş düğmesine basıp aşağı atlayın; kontrol odasındaki düğmeye de bastınız mı bu iş tamam demektir.

SAVUNANLAR: Karşı takımı durdurabilmek için şu üç aşamayı kaydetmeniz gerekiyor. Öncelikle o rotayı kullananları temizlemek için trenin tepesine en az bir veya iki tane keskin nişancı koymalısınız. Daha sonra sandıklar tarafından bloke edilmiş kabinleri tespit edin (2 nolu kabin); sandıklar karşı tarafın ilerleyişini engelleyerek onları üst kata çıkmaya zorluyor. Onlara ağır silahlarla güzel bir karşılama hazırlayın. Bu olay en çok kontrol kabininin olduğu vagon için geçerli; eğer saldıran taraf tepeden içeri atlamadıysa giriş düğmesine ulaşmak için üst kata tırmanmak zorunda. Son olarak yataklı vagonlara kadar ilerleyip çatışmayı oraya taşıyın; onları yaklaşırken yakalayıp istediğiniz silahla kalbura çevirebilirsiniz.

FACE (BAYRAK YARIŞI)

ÖNEMLİ ARAÇLAR: Damage Amplifiers (üslerin içindeki kafeslerde), Redeemer (her iki üsde de en yakın duvara yüzünüzü verince gördüğünüz Shock Rifle'ın solundaki teleporter'da), Body Aror (ortadaki teleporter'da), Keg O' Health (haritanın ortasında).

SALDIRANLAR: Burada gerçekten büyük bir sorunla karşı karşıyasınız; keskin nişancılar. Bu harita onlarla dolu. Teleporter'lar yoluyla bulunan Sniper Rifle'ların yer aldığı bölgelerden ateş etmekle kalmıyor, Translocator'ları kullanarak her üssün en kuytu uçlarına bile ulaşabiliyorlar. Bu baş belaları, Damage Amplifier'ların bulunduğu karanlık bölgelerde bile pusuya yatıp yakın menzilden işinizi bitirebiliyor. Redeemer'i tarama modunda kullanarak keskin nişancıların bulunduğu alanları temizleyin ama sizinkilerden biri de o civardaysa onun da işi bitti demektir. Zaten çabucak yerlerine yenilerinin geleceğinden dolayı sizin bu hamleniz defansı yıpratmak anlamında devede kulak kalacak.

Bayrağı kapmak, dışarı çıkmak ve üsse canlı dönmek ise çok daha zor. Siz üsse dönme mücadelesi verirken takımınızdaki keskin nişancılar da arkanızı kollasın. Ayrıca dikkat dağıtmak için iki veya üç elemanı düşman kalesinin önüne yollayın. Başka bir alternatif de düşman Redeemer ve Sniper Rifle'larının bulunduğu odalara ışınlanmak ve sonra aşağı atlamak; tabii yere indiğiniz zaman enerji seviyeniz de bir miktar inecektir. Kısacası destek, bayrak yarışındaki en önemli olay. Çoğu bayrak yarışı haritası için geçerli bir taktik.

SAVUNANLAR: Doğal olarak bu haritanın keskin nişancı yerleştirmeye uygun olması avantajını kullanmak isteyeceksiniz; ama aynı zamanda birkaç adamınızı bayrak alanının çevresine koymayı da unutmayın. Bayrağın yakınında kalıp bir köşe duvarının arkasına saklanarak Shock Rifle'ınızı konuşturmak da iyi bir taktik sayılabilir; önce ikincil bir atış yapar ve daha sonra da birincil bir atış yaparak tam bir ölüm duvarı yaratmış olursunuz. Takım hasarı opsiyonu aktifse bu taktik o kadar da başarılı olmayacaktır; ama bu seçeneği aktif yaparak online oynayan çok kişi yoktur herhalde. Damage Amplifier'ın bulunduğu bir yere bir keskin nişançı yerleştirirseniz üsse girenin de çıkanın da icabına bakar.

MAZON (HÜCUM!)

ÖNEMLİ ZIMBIRTILAR: Kalenin içindeki Body Armor.


Dünyayı yemyeşil görmenin bir başka yolu !


Sniper Rifle uygun kullanıldığında çok etkili bir silahtır.

SALDIRANLAR: Ana girişin üzerindeki kuleye mevzilenmiş otomatik toplar, Counterweights odasına geçmenizi oldukça zorlaştıracak. Eğer defans takımı bu toplara keskin nişancılarla destek vermişse veya geminizin iniş noktasına sızmayı başarmışsa durum çok daha vahim; sizi ortaya çıktığınız anda harcayacaklardır. Birkaç adamınızı yayan bir şekilde sol tarafa ve bir çifti de hendeğe dalmaya yollayın (ayrıca bir adamınızı üste bırakmayı da düşünebilirsiniz). Yayan gidenler düşmanları gördükleri an roketatarla yaylım ateşine başlamalılar ve dalgıçlarınız da suyun altından Counterweight One'ı vurabilirler. (Not: Ağırlıklar yok edilmeden önce Impact-Hammer ile kapının üzerinden atlayabilirsiniz ama bu girişiminiz muhtemelen başınızı daha çok ağrıtacaktır.)

Kapı açılınca bir adamınızı sağ tarafa yollayıp ana girişi açmak için düğmeye basmasını sağlayın; böylece içeri sızma eyleminiz hız kazanacaktır. Reaktör düğmesine giden rampalara tırmanmak sizin en kötü kabusunuz olacak. Belki bir Rocket Launcher veya Sniper Rifle'a sahip bir adamınız bir köşeye saklanarak yeteri kadar defans elemanını temizleyebilirse (veya onların dikkatlerini çekebilirse) bir adamınız da bu sırada tırmanışı gerçekleştirebilir. Düğmeye bastıktan sonra reaktör odasına giden üç girişi hatırlayın; biri zemin, diğer ikisi de ikinci katta. Olabildiğince çok roketiniz olsun ki tek bir atışınız kristalin işini bitirebilsin.

SAVUNANLAR: İyi nişancılar ister rampaları tırmanıp otomatik toplara doğru gidebilir ister de asansörle mancığın olduğu yere çıkabilir (orada Flak Gun da bulabilirsiniz). Bu üs, çatışmayı düşmanın ayağına götürmek bakımından çok uygun; eğer gemilerine gizlice sızmanın bir yolunu bulabilirseniz, o kadar çok zibidi temizleyebilirsiniz ki neredeyse organize bir saldırı imkansız hale gelir. Kapıdan geçmeyi başarırlarsa, onları rampa odasında oyalayabilmek için elinizden geleni yapın. En sonunda reaktöre ulaşsalar bile davanızdan vazgeçmeyin; ne de olsa reaktörü havaya uçurmak için birçok isabetli roket atışı gerekiyor.

LAVA GIANT (BAYRAK YARIŞI)

ÖNEMLİ ZIMBIRTILAR (bütün yönler mavi üsse göre ayarlanmıştır): Damage Amplifier (en sağdaki tünelin girişinin altında bulunan rampada), Rocket Launcher (Damage Amplifier'ın tam solundaki rampada), Shield Belt (soldan ikinci tünelde), Redeemer (en sağdaki tünelin sağ tarafında bulunan bir oyuğun içinde), Keg O' Health (en sağdaki tünelin çıkışının tam altında bulunan rampada).

SALDIRANLAR: İster inanın, ister inanmayın ama şu büyük dağın zirvesine çıkmayı başarabilmek için Anti-Grav Boots ile Translocator'ı doğru bir şekilde iki üsse paylaştırmanız yeterli. Biraz uğraşacaksınız ama başarırsanız defansı uykusunda yakalayabilirsiniz (tabii tam tersi de olabilir).

Direkt olarak tünelleri kullanmak en açık yol; eğer hoplayıp zıplamayı seven biriyseniz (ve nişancıları çok iyi değilse) muhtemelen düşman üssüne ulaşabilirsiniz. Yine de her üssün sağ tarafı boyunca uzanan çıkıntıya tırmanmak daha güvenli bir yaklaşım. Aslında bir Translocator ile düşman üssüne dalıp şansınızı denemek de bir alternatif olabilir; ama güvenli bir noktaya denk gelmeme riskini göze almalısınız. En iyisi ya Anti-Grav Boots kullanarak içeriye süzülmek ya da arka girişe bütün gücünüzle yüklenmek. (Öncelikle işleri birazcık kolaylaştırmak için Rede-


LAVA GIANT: Keskin nişancıların ölümcül ateşinden kurtulmak için düşman kalesi sağ tarafı boyunca uzanan çıkıntıları kullanın.



NOVEMBER: Kırmızı bayrağı koruyan iki defans elemanınız olmalı; biri tünelin içinde ve diğeri de tam tünelin dışındaki büyük odada.

emer silahınızı kullanmanın hiçbir sakıncası yok!) Gördüğünüz bütün enerjileri ve silahları toparlayın. Keskin nişancıların eline koz vermemek için hoplayıp zıplamayı ihmal etmeyin.

SAVUNANLAR: Tünellerden çıkan düşmanları kıskıvrak yakalamak için yüksek (ve tabii ki görülebilirliği düşük) yerlere keskin nişancılar koymalısınız. Ama ayrıca uçurumun yanlarından yaklaşarak üssünüze arkadan saldırmak isteyen düşmanlara karşı da dikkatli olmalısınız; sırf bu olay için üssün arka tarafına bir adamınızı =iz. Siz de büyük çıkıntının üzerindeki noktayı sahiplenip Redeemer ve Rocket Launcher'ı alabilirsiniz (ama onlar yanınızdayken üsse dönmeniz birazcık zor olabilir).

Ayrıca en sol ve en sağdaki tünellerin üzerinde bulunan çıkıntılara tünemek de iyi bir taktik sayılabilir. Düşmanın sizin orada olduğunuzu bilme ihtimali neredeyse sıfır. Tam bir katliam!

NOVEMBER (BAYRAK YARIŞI)

ÖNEMLİ ARAÇLAR: Shield Belt'ler (mavininki bayrağa giden merdivenin karşısındaki çıkıntının tepesinde, kırmızınınki ise nöbetçi kulesinin dışında), Keg O' Health (mavininki bayrak odasına yakın bir alanda bulunan bir sandığın üzerinde, kırmızınınki ise bayrak tünelinin karşısındaki odanın içinde bulunan sandığın üzerinde), Damage Amplifier (denizaltının kumanda kulesinin tepesinde; ona ulaşmak için translocator'ı kullanın).

MAVİ TAKIM: Kırmızı üsse ulaşmak için denizaltının üstünden karşıya geçmeye kalkışmayın. Bunun yerine sağa doğru yüzün ve kırmızı nöbetçi kulesinin yakınına gelince karaya çıkın; böylece hem bir defans elemanını temizlemiş hem de bir Shield Belt'e kavuşmuş olacaksınız. Maalesef kırmızı bayrak, defansın roketler, Shock Rifle'lar ve Flak Cannon'lar gibi ağır silahlarla kolayca yaylım ateşine tutabileceği büyük bir odanın içindeki uzun bir tünelin sonunda. Eğer beş takım arkadaşınız varsa, üçü bayrakla beraber koşmalı ve diğer ikisi de bayrağı korumalı (biri Translocator'ı kullanarak bayarağın üzerindeki bir çıkıntıya tünemeli). Bayrağı kim kaparsa onun yanında Shield Belt, Keg O' Health ve denizaltıya giden dar koridorları temizlemek için Flak Cannon bulunmalı. Üsse doğru geri koşarken sağ tarafta kalan bir oyuğun içindeki dikey bir tüp vasıtasıyla Translocator atlayışı yaparak bayrak bölgenize dönmeyi deneyebilirsiniz; ama bu olayda uzman değilseniz, uzun yolu seçip merdivenleri tercih edin.

KIRMIZI TAKIM: Mavi bayrağın bulunduğu bölgeye ulaşmanın iki ana yolu var; ya dosdoğru merdiven boşluğundan yukarı gidersiniz ya da dikey tünelin içindeyken Translocator'ınızı ateşlersiniz (yüzünüzü mavi üsse doğru çevirince gördüğünüz en sağdaki oyuktan bahsediyorum). Ama düşmanlar peşinizdeyken Translocator atlayışını yaparak tünelden geçmek hiç de kolay bir iş değil. En iyisi olaya merdivenlerden girmek ve iyimser olmak. Defans anlamında bir adamınızı bayrak tünelinde ve bir diğerini de yolun karşısındaki iskelede tutmaya çalışın; bu noktalardan hem bayrakla kaçan düşmanları tarayabilir hem de kırmızı nöbetçi kulesinin civarından gelebilecek olan mavi destek kuvvetlerini gözetleyebilirler.


NOVEMBER: Bayrak tutkunlarının işini bitirmek için bu çıkıntıya tüneyin; onları neyin vurduğunu asla bilemeyecekler!

Hile Kodları

Hilesiz Asla!

Hepimizin hayatımızda bir kez hile yapma hakkı olsaydı neler olurdu dersiniz. Hayatlarımız daha güzel ve renkli mi olurdu yoksa her şey tepe taklak mı giderdi? Peki hiç düşündünüz mü bir hile hakkınız olsaydı onu neyle kullanırdınız? Sonsuz para hilesi mi, yoksa süper güç hilesi mi? Yoksa derhal ölümsüzlük kodunu mu yazardınız. Hayatımızda böyle bir hakkımız yok (yinede hiç olmazsa şöyle bir sonsuz para hilesi olsa hiçte fena olmazdı değil mi?) o halde hiç değilse oyunlarda kullanalım gitsin. Haksız mıyım?

HYPE: THE TIME QUEST

Oyun esnasında aşağıdaki kodları yazın:

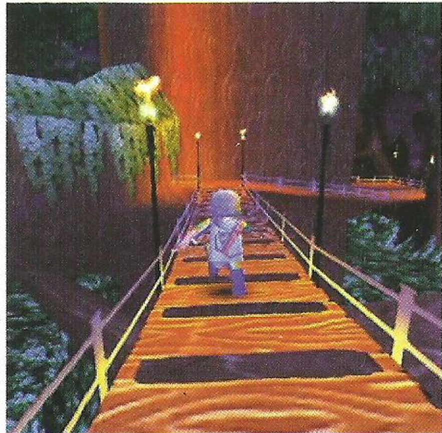
Druidik- Büyü gücünü tümüyle doldurur
Eben- Sağlığınızı tümüyle doldurur
end02- Barnak'ı yenmek için tek vuruş yeter
epok1- Epok 1 biter
epok2- Epok 2 biter
epok3- Epok 3 biter
frik- 1 ila 99 Plastyks verir
grolot- Inventory'deki herşeye bir ekler
glittergold- Para verir
hermetik- Sonsuz büyü gücü
houdini- Sonsuz ok verir
littletroll- Aktifken sağlığınızı doldurur
littlegogoud- Aktifken büyü gücünüzü doldurur
oldelf- +10 kırmızı ok
protek- Kalkanı doldurur
toutundefi- Kalkanı ortadan kaldırır
tunnel- Kamera açısını değiştirir
thundergod- Ölümsüzlük
wonderful- Çok hızlı koşmanızı sağlar
youngelf- +10 mavi ok verir

NOX

Oyun esnasında konsolu açın ve "Racoiaws" yazın, böylelikle hile modu aktive olur. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.



help cheat- Tüm hileleri listeler
cheat ability- Yetenekleri resetler
cheat goto {waypoint I x y}- Adı belirli way pointe gitmenizi sağlar
cheat health- Sağlığı doldurur
cheat mana- Mana gücünüzü doldurur
cheat level #- Oyunu yazdığınız levelda oynamanızı sağlar
cheat spells- Büyülerinizin level'ını ayarlamanızı sağlar.
cheat gold #- Altın verir



Grafikleriyle pek te göz doldurmayan Hype'ı, Cheat'ler biraz olsun oynanabilir kılıyor.

GUNMETAL

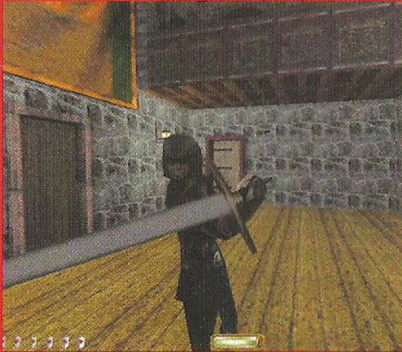
Oyun esnasında F8'e basın ve aşağıdaki kodlardan dilediğinizi girin.

MADMECHASTREISAND- cephanenizi tümüyle doldurur.
MADCOSMODNA- sağlığınızı tümüyle doldurur
MADDUCTTAPE- kalkanınızı tümüyle doldurur
MADRUBYSLIPPERS- uçuş moduna geçer (A ve Z tuşlarını kullanın)
MADBANANAPEEL- uçuş modunu kapatır
MADBUCKETOWEASELS- turbo modu
MADGETOUTANDWALK- turbo modunu kapatır

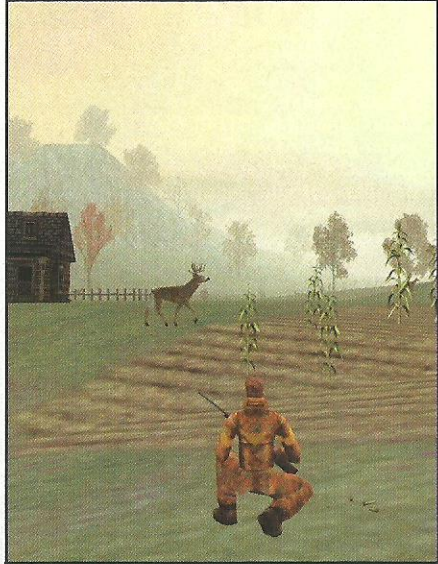
THIEF GOLD

Bölüm geçme
Her hangi bir bölümü oynarken [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + [END] tuşlarına basarsanı direkt bir sonraki bölüme geçebilirsiniz. Ancak bu yolla bir bölümü bitirdiğiniz taktirde o bölümde bulabileceğiniz ganimetten vazgeçmiş olacağınızı da unutmamalısınız.

Bölüm editörü
Kendi bölümlerinizi yaratmak için ilk olarak Thief goldu tümüyle install edin (Full install) daha sonra CD'deki "Goodies" klasörüne gidip orada bulunan "DromEd" dosyasını thief klasörüne unzipleyin. Thief klasörüne gidip unziplediğiniz dosyayı çalıştırdığınızda kendi bölümlerinizi yaratmanızı sağlayan bir bölüm editörüne kavuşacaksınız.



DEER HUNTER 3



İstediğiniz kadar kan akıtabilirsiniz, ne de olsa gerçek bir hayvan değil.

F2'ye basıp aşağıdaki kodları girdikten sonra tekrar F2'ye basın.

dh3super- hilelerin tümünü aktifleştirir
dh3find- en yakın hayvanın yanına gidersiniz
dh3nofear- hayvanlar sizden korkmazlar
dh3sightin- silahlarınızda hedef belirir
dh3leadeye- görüntü mermilerinizi takip eder
dh3water- yağmur yağar
dh3ice- kar yağar
dh3zeus- yıldırım düşer
dh3f13- daha fazla kan
dh3monster- dev bir geyik gelir
dh3homegym- avcınız yorulmaz
dh3showme- harita üzerinde geyikleri gösterir
dh3skyhook- uçuş modu
dh3plague- hiç hayvan kalmaz
dh3damper- hiç gürültü olmaz
dh3thor- şimşek çakar
dh3tracers- mermilerin gidiş yolunu işaretler

PHAROAH

Senaryoyu kazanmak
Oynamakta olduğunuz senaryoyu kazanmak için [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşalrına basın ve "Pharaohs Tomb" yazın. Bölümü kazanıp sonraki bölüme atlayacaksınız.

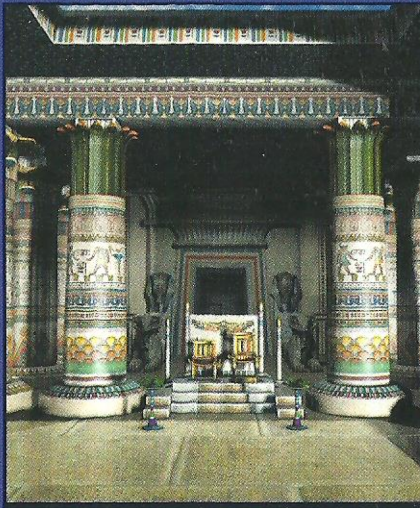
Kızgın tanrılar
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Fury of Seth" yazın. Bu tanrı Seth'i kızdıracak ve oda tüm askeri gemileri yok edecektir.

Para hilesi
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Treasure Chest" yazın 1000 deben kazanacaksınız.

Karadan düşman saldırısı
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "mockattack1" yazın düşman size karadan saldıracaktır.

Denizden düşman saldırısı
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "mockattack2" yazın düşman size denizden saldıracaktır.

İthalatı arttırmak
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Pharoahs glory" yazın böylelikle şehrin ithalatı %50 artacaktır. Bu hilenin çalışması için şehide Ra tapınağı bulunması gerekli.


Taht'a kurulmak için birazcık hile hiç de fena olmaz.

İthalatı azaltmak
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Bird of prey" yazın, bu şehrin ithalatını azaltacaktır. Bu hilenin çalışması için şehide Ra tapınağı bulunması gerekli.

Süper depo
Depoları alabileceğinden fazla malla doldurmak için [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Supreme Craftsman" yazın.

Stokları doldurmak
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Noble Djed" yazın böylece şehirdeki her tür iş yerinin stokları dolacaktır.

Askerleri korumak
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Typhonian Relief" yazın böylece uzaklara gönderilen askerleriniz korunacaktır. Bu hilenin çalışması için şehide Seth tapınağı bulunması gerekli.

Pazarları doldurmak

Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Cat nip" yazın böylece tüm ev ve pazarlar mallarla dolacaktır. Bu hilenin işe yaraması için şehirde Bast'a tapılıyor olması gerekli.

Veba
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Kitty Litter" yazın, sehirde veba salgını başlayacaktır. Bu hilenin çalışması için şehirde Bast tapınağı bulunmalı.

Daha iyi baskın
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Bounty" yazın o yılki baskın daha iyi geçekleşecektir. Bu hilenin çalışması için şehirde Osiris tapınağı bulunmalı.

Yetersiz baskın
Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [SHIF] + C tuşlarına basın ve "Mummys Curse" yazın o yılki baskın kötü geçecektir. Bu hilenin çalışması için şehirde Osiris tapınağı bulunmalı.

SUPREME SNOWBOARDING

Aşağıdaki kodlar oyun esnasında yazılacak

İmhotepmaailmojentuhoaja- Debug modu (oyun içinde E'ye basın)
Hiihtoope- yeni yarışmacı çıkar
Lee- Zor pistleri açar
Ope- yeni bir ayrışmacı daha çıkar
Seivaavideograbbi- fotoğraf çeker
Hile modlarını aktive etmek için oyunu

EXPENDABLE

Aşağıdaki parametrelerle çalıştırın.

mumford- Hodspodkins Modu
whostayedlate- Rockhard Modu
whostayedlateagain- Sürpriz yumurta Modu

Örn: "C:\Expend\go.exe"- whostayedlate

Oyun esnasında ilk olarak "-" tuşuna basın ve aşağıdaki kodları yazın
Bod- hile modunu aktifleştirir
Mrbenn- bölüm atlama
Zippy- ölümsüzlük
Bucketofchicken- görüş açısını değiştirir
Babapapa- ekstra kredi
Crystaltips- ekstra hayat
Albertofrog- elbombasının gücünü arttırır
Dunky- anında yüksek skor yapmanızı sağlar
Bing- hile modunu kapatır

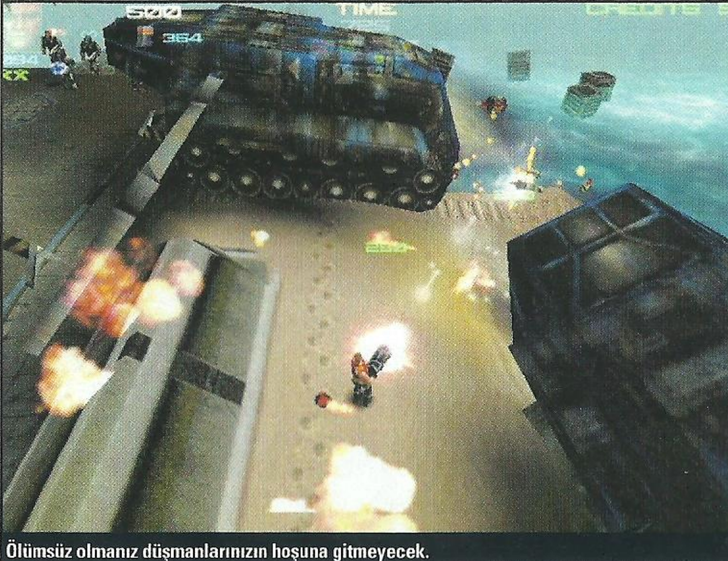
MYSTERY ISLAND

Şifre Sonuçları
MRBIONIC Daha Fazla Güç
MRPOLO Yükseğe Zıplama
MRTOUGH Yenilmezlik
MRSPEED Hızlı Koşma
MRGOD Sonsuz Hak

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Oyundayken ENTER'a basıp Chat ekranını açın ve aşağıdakilerden birini yazın

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP
Cheat Modunu harekete geçirir
HMGOD
O anda seçili birimi God Mod'a geçirir
HMREVEAL
Tüm haritayı gösterir
HMNOFOG
Savaş Sisini yokeder
HMPETLEVA
Bütün kaynaklardan 50,000 adet
HMDVALEVA
Bütün kaynaklardan 10,000 adet
HMTIMER
Zaman sayacını gösterir
HMBUILDOZER
Hızlı inşa
HMUSURP
Ana binanın kontrolünü kaybettirir
HMNOTECH
Binalar/Birimler Upgrade'ler bir değişiklik yapmaz
HMKINGDOM x
Seçili birim x oyuncusunun kontrolüne geçer (1-9)



Ölümsüz olmanız düşmanlarınızın hoşuna gitmeyecek.

PAX CORPUS

Prison
Oyun esnasında "bidytj" yazın

Rocket silo
Oyun esnasında "codup" yazın

Space Lab
Oyun esnasında "benyo" yazın

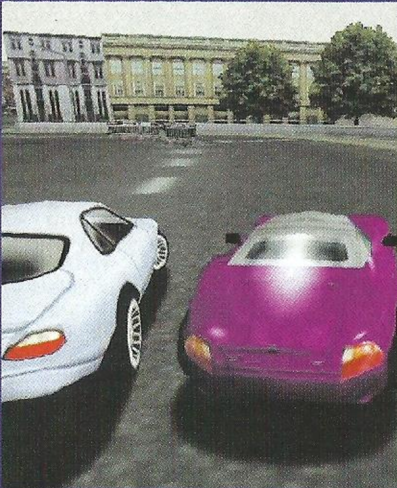
Temple
Oyun esnasında "knutw" yazın

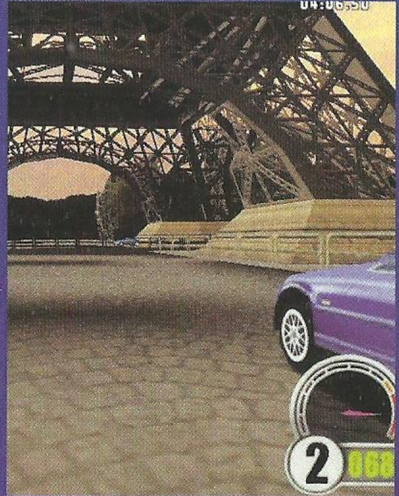


TEST DRIVE 6

Aşağıdaki kodları adınız olarak girin.

AKJGQ- 6 milyon dolar verir
DFGY- Tüm araçlar
ERDRTH- tüm pistler
CVCVBM- tüm quick race pistleri
OCVCVBM- quick race pistlerini kaldırır
QTFHYF- daha kısa pistler
OPIOP- tüm challenge'lar

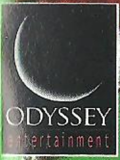




OPOIOP- tüm challenge'ları kaldırır
FFOEMIT- check point zamanlarını kaldırır
NOEMIT- check point zamanlarını açar
RFGTR- stop the bomber modu

Honda motosiklet

Adınız yerine "**Honda XR**" yazarsanız bir honda motosikletle yarışabilirsiniz.



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85